3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL. 6
THE KING OF POCKETGAMES
GBASP

第一时间拥有NDS！

看《SP》得"NDS"幸运大抽奖



到 11 月了，美版的 NDS 就在本月发售哦，大家都做好准备了吗？是不是会第一时间入手呢？什么？没钱买？那还不快来参加这次的"幸运大抽奖"？中奖读者有望第一时间拥有 NDS 主机哦！

参与方法：

只要在 2004 年 11 月 25 日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人 SP"栏目中 178 页左下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至"兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编 730000"，你将有机会获得我们送出的 GBA SP。中奖名单将在下辑《掌机王 SP》上公布，敬请关注！



LIKY

◆NDS即将发售，这实在是让人兴奋不已啊，想像着能在这个双屏掌机上体验各种全新的游戏玩法，这已经让人期待度满点了，推荐大家关注本辑的“NDS 游戏大集合”，你会对这个主机有更多的了解。

◆提醒大家，本辑幸运大抽奖的一等奖是NDS，这么大好的机会大家可千万不要错过，LIKY 本人都想参加哦，可惜不行啊。（笑）



马修

●大陆行货版SP 终于上市了，首日 2 万台的出货量相信神游也看到了希望。在回答读者推荐主机的问题时，在打下“中国大陆行货版GBA、SP”时，心中忽然涌起了莫名的激动，以后为玩家推荐SP，再也不用考虑什么地区版本、电压等等的麻烦事了——祝愿神游公司和中国掌机事业越来越好。

●进入秋季，不少GBA 好游戏纷纷推出，一线大作自不必说，二线美版游戏也不乏佳作，大家多留意本辑的游戏介绍哦。

●《塞尔达传说 神奇的小人帽》真是一款好玩有趣的游戏，胖胖的林克更是可爱至极。

●一首歌被不同的人听，往往会有不同的理解和感觉，星夜对《寂静岭 4》主题曲的感受评价就是悠扬、舒缓、静谧、祥和……

铭风

★截稿前惊现《塞尔达传说 神奇的小人帽》！画面、操作、音乐都是一流啊。不过……为什么是截稿前出呢。游戏迷最悲痛的事情莫过于看着别人玩自己特别想玩的游戏了。（T_T）

★本人查阅电子邮箱时发觉很多玩家发来了赠品的意见，其中很多意见都十分好。可惜我们只能选择一个适当的点子，各位玩友的创意没被采用的话可不要灰心哦。（另：发现有玩家称呼马修为“小马哥”，好同志啊，有创意！）

读者们，不要吝惜您的意见与建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收 邮编：730000
或发Email 到pocket@ucg.com.cn
中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770



掌机王 Sp VOL.6 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 影像VCD内容导视





本辑赠品

NDS BOOK

索引



文 SOUL

NDS VS. PSP！决战已经开始了！

PSP公布发售日与价格！NDS公布首发阵容及四大杀手锏！

掌机市场终于进入了两雄争霸的这一天，先是9月下旬任天堂公布了NDS的发售日与价格，并于10月7日公布了首发阵容，以及未来的数款杀手级游戏；随后是索尼终于在“沉默中爆发”，于10月27日“毅然”公布超乎人们想象的19800日元的超低价！未来掌机双雄虽然都还未发售，但战斗却已经打得“你死我活”，其惨烈及胶着程度绝不亚于当年家用机上的SS与PS之争！

NDS日本及北美首发阵容公布

10月7日，任天堂在日本开了面向业内人士的“Nintendo DS Preview”。这场发表会的主要目的是介绍NDS的大作群，任天堂社长岩田聪、王牌制作人宫本茂、Pokemon公司的河津秋敏等业内名人出席了本次发表会。任天堂宣布了NDS的日本首发游戏阵容，12月2日NDS在日本首发当日将有12款游戏推出，年内将有14款游戏发售。NDS游戏的标准售价在3800日元至4800日元之间（税前）。

NDS 日版首发游戏

超级马里奥64DS	任天堂
瓦里奥制造 摸摸乐	任天堂
大合奏！乐队兄弟	任天堂
直感笔画	任天堂
口袋妖怪 冲刺	任天堂
动物管理员	Sucess
为你而死	世嘉
狂热噗哟噗哟	世嘉
模拟市民 都市人生	EA
钻子先生 钻魂	Namco
研修医 天堂独太	Spike
麻雀大会	光荣

NDS 美版首发游戏

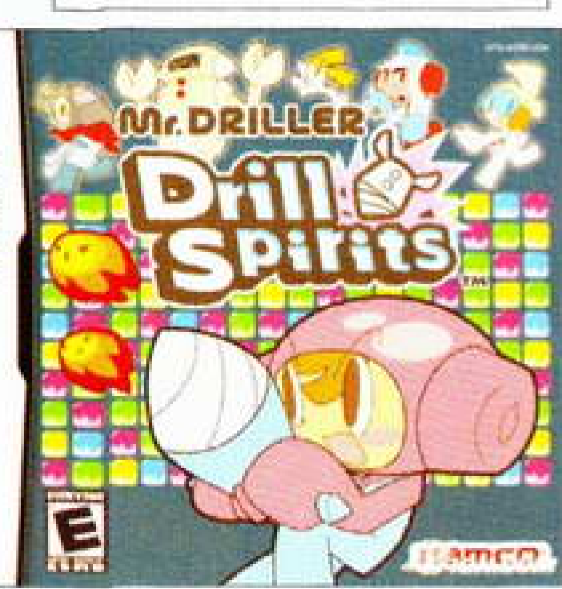
超级马里奥64 DS	任天堂
为你而死	SEGA
Ping Pals	THQ
蜘蛛侠2	Activision
Asphalt GT	Ubisoft
模拟市民 都市人生	EA
Madden NFL Football 2005	EA
泰格·伍兹PGA巡回赛	EA
钻子先生 钻魂	Namco
山脊赛车DS	Namco
雷曼DS	THQ

美国方面，NDS 11月21日在美国首发时将同时推出11款游戏，并且将会随主机附赠《银河战士Prime：猎人》的试玩版《First Hunt》。游戏售价一般为29.99美元左右。









NDS四大杀手锏紧急公布

杀手锏一：Square Enix的河津秋敏于会场公开了NDS版的《最终幻想Ⅲ》！《最终幻想Ⅲ》是系列一至六代中惟一一款没有被移植过的作品。NDS版《最终幻想Ⅲ》并不是简单的移植，而是会利用到NDS的触摸屏和双屏幕带来全新感觉。此外，《最终幻想 水晶编年史》也确定会在NDS上推出，这款游戏也将会利用NDS的独特功能。

杀手锏二：“《口袋妖怪》系列”制作人石原恒和宣布，超王牌作品《口袋妖怪》将会正式移军NDS，前期会推出《口袋妖怪 冲刺》，之后还会在NDS上推出“《口袋妖怪》系列”的正



▲宫本茂亲自展示NDS的魅力。

统新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》！这会是“《口袋妖怪》系列”的集大成之作，也是系列历史上一次真正的进化，没有人能够否认《口袋妖怪》游戏所具有的票房能力，因此任天堂将《口袋妖怪》移师NDS，就几乎注定了NDS是不会轻易失败的！

杀手锏三：NDS网络及无线下载功能。NDS的网络以及无线下载功能是此次发表会的又一个重点。岩田聪表示目前任天堂正在考虑推出可以让人们下载游戏试玩版的系统（从零售店下载）。

无线下载功能并不仅仅局限于游戏试玩版的下载，目前任天堂正计划将NDS与电影院相结合。到明年新一集的《口袋妖怪》电影上映时，用户可以带着他们的NDS版《口袋妖怪》游戏到指定的电影院观看，当电影播放到特定剧情时，电影院会通过无线数据传输将相关口袋妖怪的数据传送到玩家的游戏卡带中，如果能够实现的话，这将是一项非常有创意、非常有趣的娱乐方式。

宫本茂还与岩田聪共同公布了NDS可联入当前互联网的功能，准备在这方面有所作为，并且暗示将会与Square Enix在NDS上推出网络游戏！

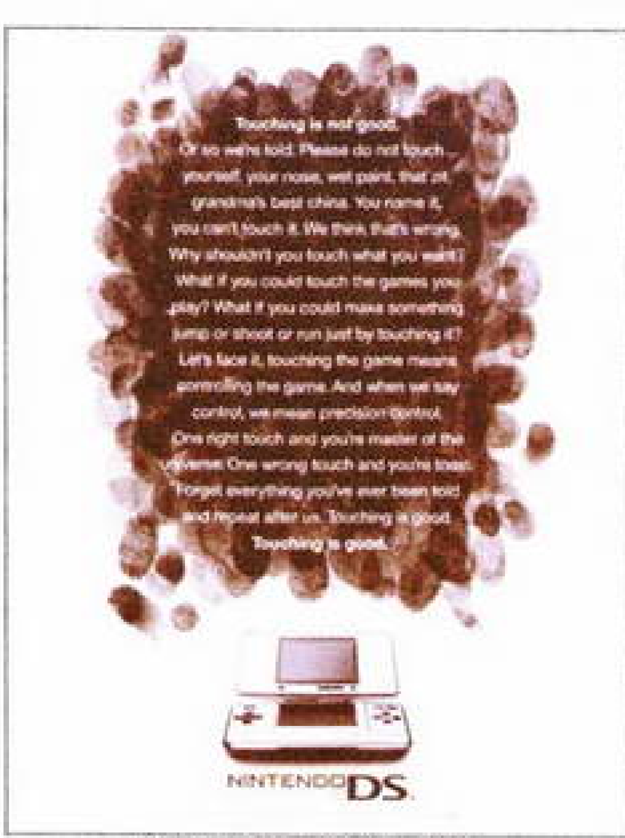
杀手锏四：第四个杀手锏同样具有绝大的杀伤力！那就是日本，乃至全球销售第一的漫画杂志《周刊少年Jump》将与任天堂合作开发NDS专用游戏《Jump超级明星大乱斗》（Jump Super stars），游戏中将会集合《Jump》中的众多超人气漫画角色，包括《龙珠》、《海贼王》、《火影忍者》以及《乔乔的冒险奇遇》等等，据悉登场的漫画作品多达数十部！早在1989年及1991年，Bandai就曾推出过两作《Famicom Jump》，都取得了巨大的成功，这次更是由任天堂方面亲自与《Jump》进行合作，这让更让所有的漫画迷无比期待！

▲《最终幻想III》终于决定移植NDS。



▲NDS日版主机包装。

向时尚青年人销售NDS



▲NDS在美国的广告海报。

主题为“Touching is good.”的广告活动也即将在美国启动。这次广告活动主要面向年轻人和成熟男性。

“从小时候开始，人们总是说‘请不要触摸，不要触摸灯泡、不要触摸食物、不要触摸商店里的任何东西。’NDS将会改变这些准则。”这是任天堂的一个广告语。任天堂还在面向成熟男性的杂志如《Maxim》、《Blender》和《Stuff》等杂志上刊登由性感模特拍摄的广告。MTV的一些节目明星也参与拍摄的新广告。此外任天堂还将在全美5000多家电影院播放NDS的预告片！看来任天堂并没有简单地把NDS的目标定位在儿童，追求时尚的年轻人同样是他们的推销目标！

任天堂宣布NDS在日本首发当日将会发货30万台，发售后每周都会有持续稳定的供货。预计在年内将会突破100万台出货量，而NDS在美国方面的销售预期也是年内突破100万台。

PSP发售日、售价终于公布！

在任天堂召开新作发布会的20天之后，SCE在没有任何预告的情况下突然向全球公布了人们广为关注的PSP售价、发售日以及电池使用时间等消息！

PSP将于12月12日在日本发售，建议售价为19800日元（税后为20790）日元。PSP的电池使用时间为：持续游戏4～6小时、持续播片4～5小时。SCE还将推出一个售价为24800日元（税后26040日元）的"PSP Value Pack"（PSP超值装），各不同版本的配置如下：

标准装PSP：◆PSP主机◆专用AC电源◆专用电池包

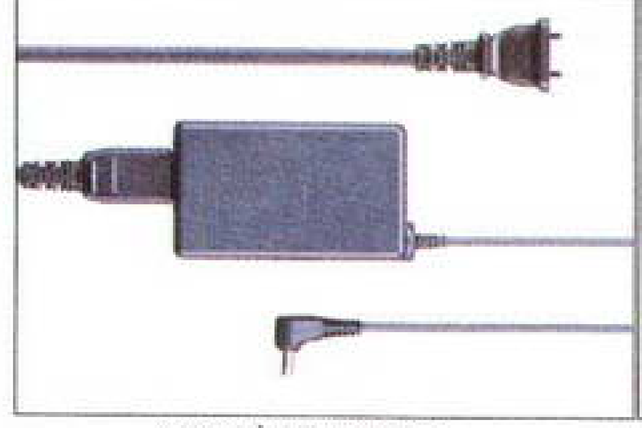
超值装PSP：◆PSP主机◆专用AC电源◆专用电池包◆Memory Stick Duo（32MB）◆线控耳机◆主机皮套◆手提带

可以选购的PSP周边

Memory Stick Duo（32MB）	2800日元
PSP专用AC电源	3500日元
PSP专用电池包	4800日元
PSP专用线控耳机	2800日元
PSP专用皮套、手提带	2000日元


▲PSP专用皮套、手提带


▲标准装PSP全配置一览

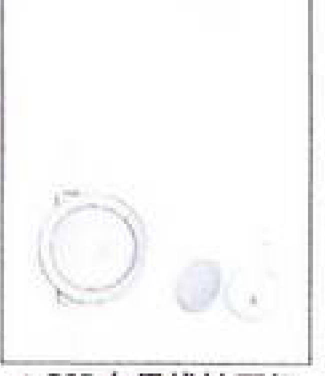

▲PSP专用AC电源



▲Memory Stick Duo（32MB）



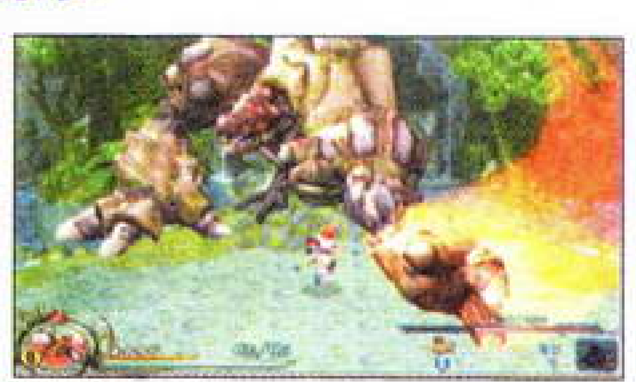
▲PSP专用电池包


▲PSP专用线控耳机

PSP日版首发游戏阵容公布



索尼并未确定哪些游戏将会与主机一同发售，但却宣布年内会推出21款游戏，鉴于PSP于12月12日发售，因此"年内发售"基本就可以等同于PSP的首发阵容，这21款游戏具体如下：



EA	泰格·伍兹PGA巡回赛R	SPG
EA	极品飞车 地下狂飙 竞争者	RAC
Capcom	恶魔战士编年史	FTG
Koei	真·三国无双	ACT
Koei	麻雀大会	TAB
Konami	麻雀格斗俱乐部	TAB
Konami	潜龙谍影 Acid	SLG
Cyber Front	Kollon	ETC
SEGA	狂热噗哟噗哟	PUZ
SCE	到哪里都在一起	ETC

SCE	大众高尔夫 Portable	SPG
Taito	口袋泡泡龙	PUZ
Namco	新·山脊赛车	RAC
Hudson	炼狱	A·RPG
Bandai	英雄传说	RPG
Bandai	LUMINES	PUZ
FromSoftware	装甲核心 方程式前线	SLG
Marvelous	AI围棋	TAB
Marvelous	AI将棋	TAB
Marvelous	AI麻雀	TAB

Square Enix公布第一款PSP游戏——《FFVII CC》！

Square Enix于10月27日当天公布第一款PSP游戏——《危机之源 最终幻想VII》(Crisis Core Final Fantasy VII)，游戏类型为A · RPG。这一宣布终于打破了Square Enix不为PSP开发游戏的传言，但该作发售时间定为2006年初，可以看出Square Enix是不久前才刚刚决定为PSP开发本作的……目前所公布的主要制作人如下：PRODUCER为北濑佳范、DIRECTOR为田畑端、角色设计为野村哲也。制作阵容非常豪华，尤其是大家所熟悉的北濑佳范与野村哲也，这将是本作质量的保证。而有了本作《FFVII CC》之后，《FFVII》系列终于是完成了AC、BC、CC、DC这4部延伸型作品在字母上的顺序排列。



▲Square Enix于当天紧急公布《危机之源 最终幻想VII》，顿时为PSP增加一大亮点！

PSP大量功能细节公布

其实在公布售价及发售日之前，SCE也积极在各个场合向媒体曝光PSP所具有的丰富功能，以下就是目前PSP各项性能及功能的总结：

◆PSP具有与PC、笔记本电脑及掌上电脑（PDA）相连的功能。

◆连接PC后，PC可以任意对连到PSP上的记忆棒（即Memory Stick，PSP为Memory Stick Duo插口）进行读写操作。

◆PSP支持从直接电脑拷到记忆棒的MP3音乐及JPG图，通过“SOUND”按键，播放音乐时可选择多种音效模式。也就是说，PSP就相当于是一台便携MP3播放机了，而且是一台自带有喇叭的MP3播放机。

◆PSP将来可能会像PSX那样可以对软件进行升级。

◆PSP具有防震功能，即使是在震动的环境下也可以播放UMD。

◆PSP在让电池充电的同时也是可以进行使用的。

◆利用“无线LAN开关键”关闭PSP的无线LAN功能后，可以减少主机的电力消耗。

◆UMD转动得越频繁，PSP的电力消耗就会越多。

◆在电池与UMD的转动这两方面因素影响下，PSP使用时会有一定程度的发热，但只是有一些温温的感觉，并无大碍。

◆与之前在TGS上展出的PSP不同的是，成品版PSP的液晶屏上施有超硬的保护层，这层保护层很不容易被划伤。

◆发售初期将只有黑色外壳型PSP供选购。

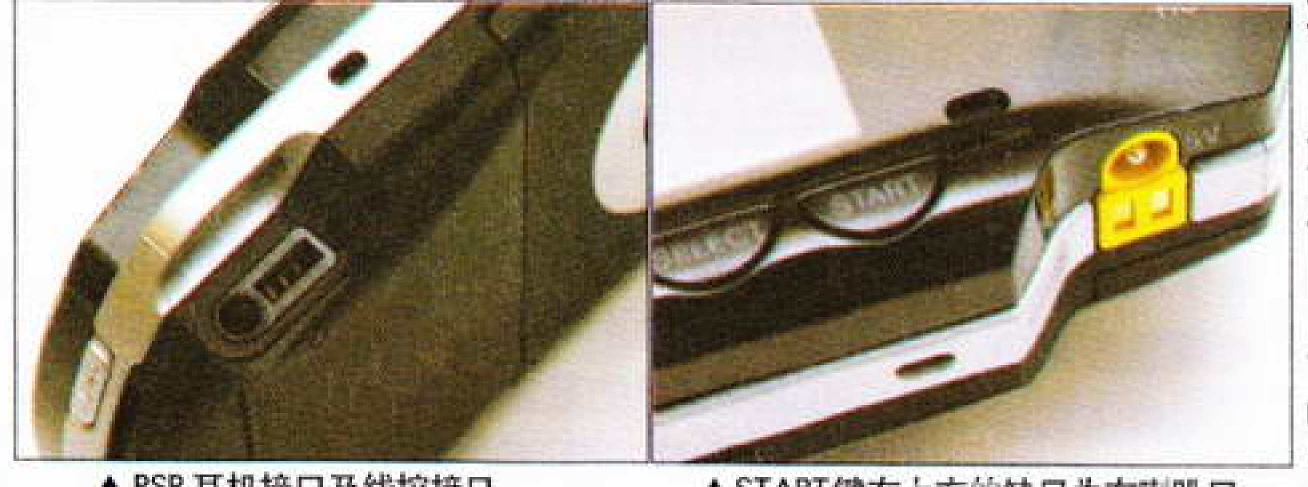
◆在让PSP与PS2相连时，把PSP作为PS2的手柄使用是有可能实现的。

◆现有的生产DVD的设备同样可以用于生产UMD，而且UMD的生产成本与DVD相同。

◆PSP起动UMD的时间就和PS2起动相应光盘的时间相同。

◆PSP的游戏记录可以储存在记忆棒中，而且可以将记忆棒中的游戏记录保存到PC上，虽然游戏记录可能会被非法修改，但SCE表示将忽略这个问题。

◆通过PSP的网络机能将游戏试玩版下载到记忆棒上，再从记忆棒上启动试玩版的功能在技术上是可行的，但目前SCE希望人们将注意力集中在UMD上，所以暂时没有这方面的计划。


▲PSP耳机接口及线控接口。　▲START键右上方的缺口为右喇叭口。

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

■N-Gage QD 12月中国大陆上市



诺基亚的游戏手机N-Gage QD即将于12月在中国大陆上市！大陆版N-Gage QD将采用简体中文界面，随主机附带3款游戏，分别是《地狱镇魂歌》、《传奇世界》和《金属咆哮2》，其中《地狱镇魂歌》是N-Gage专用游戏，其他两款为S60手机游戏。同时还会有《古墓丽影》、《索尼克》、《FIFA 2004》等6款中文N-Gage游戏发售！到时候国内玩家将可以在N-Gage QD享受全中文游戏的乐趣。N-Gage QD早在今年6月就在北美等地发售，标准售价为199美元，目前有关大陆版N-Gage QD主机售价以及游戏卡带的售价都还未确定，不过估计主机价格会在2000元左右，对于一款具备强大游戏功能的手机来说，这一价位还是相当有竞争力的。



■韩国新掌机开发中！

韩国一家名为MOVON的通信机器公司宣布将开发一款新型掌上游戏机——"FreeON"，除了游戏功能之外，FreeON还能够播放来自PC的影像以及音乐，算是一台具有多媒体功能的掌上游戏机。在处理能力方面，FreeON迎合现在掌机的发展趋势，将能够处理3D画面，据悉其处理能力相近于PS。FreeON的游戏软件将通过SD卡来提供。



主机上的主按键共有6个，包括L、R键及4个基本按键，方向控制为摇杆，机体左右还分别设置了START键及SELECT键。此外FreeON也具有蓝牙功能，能够支持近距离的无线通讯。

由于PSP目前已经确定也将在韩国发售，因此有人认为FreeON有点不自量力，开发商表示："其实早在PSP与NDS发表之前，FreeON就已经进行开发了……"



■大陆行货GBA SP正式发售

10月27日，小神游SP在全国的二十多个城市同步上市，售价为650元左右（根据各地情况价格略有不同），另据悉小神游GBA的价格也会相应调整到500元以下！

小神游SP的首发色是海蓝色，之后还会陆续有一系列其他颜色的主机，也包括之前传闻



的中国限定版本颜色。同时，小神游SP外壳上的Nintendo金属铭牌，已经换为iQue的标准Logo，这将是小神游SP一个明显的行货辨识特征。这个看似简单的改变，却是GBA SP系列产品在全球破天荒的一个先例，因为在此之前，任天堂没有允许任何一家合作方更改SP的设计，更何况更改的是最重要的Logo位。

一方面是超低的价格，一方面又是可以很容易辨识的行货特征，看来神游与任天堂这次誓把GBA SP的水货机和翻新机彻底清理出市场。相信小神游SP会在接下来的时间里，在国内还会有一系列值得期待的大动作！

截稿前神游方面来发来信息，除了海蓝色之外，神游即将推出新色小神游SP，官方名称定为“玛瑙黑”！

神游公布中国专有限定版SP

随着10月27日小神游SP在全国的成功上市，国内玩家呼声甚高的中国专用限定版小神游SP也令人意外地揭开面纱，以下是本刊经神游公司特许，独家公开有关中国专用限定版小神游SP的相关消息：

此版主机采用与任天堂不久前推出的“FC纪念版SP”相同标准的“三明治”机壳结构，主体图案为特别设计、象征着中华民族精神的龙纹。由于中国传统龙纹的图案细节复杂丰富，因此在制作工艺上会比国家上其他限定版主机更为讲究。主机的配色为紫禁红与玛瑙黑，非常庄重典雅，很“中国”的感觉，而且质感比其他SP主机更强。目前“中国龙”版小神游SP的上市时间未定，一个不确切的时间为最快11月内就会面市。另外神游公司还有多款汉化过的重量级大作即将公开，本刊将在第一时间为大家报道。



11月中旬，神游公司将举办主题名为“中国人的SP 等你来设计”的小神游SP全国设计大赛，邀请全国的玩家参与设计具有中国特色的小神游SP主机图纹与主机配色，获选作品将有可能被用于将来的中国其他限定版小神游SP的制作上——中国玩家有望独享自己设计的“官方限定版”！而获奖选手将获得全球惟一一台带有特殊主机序列号的“黄金圣诞版”小神游SP！此次活动由神游公司主办、在全国范围内全面展开，参与方法请参考官方网站www.ique.com.cn。



将来可以在PSP上看高达动画



目前面向PSP的UMD媒体电影除了大家关注的《FFVII AC》之外，Bandai又于日前公布了面向PSP的“影像光碟系列”，这是利用UMD的大容量进行的影音光碟出版计划。其第一款作品就是《机动战士高达 for PSP（暂名）》，这款软件以1979年起播放的电视动画“《机动战士高达》系列”为主题，内容包括动画影像、插画集、设定资料集、制作人员访谈、用语集等内容，可以看作是一款内容极其丰富的UMD影像碟。

Level-5开发PSP原创RPG

SCE方面公布Level-5将为PSP开发一款原创RPG新作，不过目前并未公布任何相关情



报。Level-5与SCE有密切的关系，曾于PS2早期制作了个性A·RPG《黑云》，随后又开发了采用卡通渲染技术的《暗黑编年史》，这两年更因为负责日本国民RPG《勇者斗恶龙VIII》的开发而成为业界注目的焦点。充满创新激情的Level-5将为PSP带来什么样的好游戏？让我们拭目以待。

■开发PSP游戏需考虑省电

PSP硬件的高性能有目共睹，而其电池4～6小时的游戏时间虽然已经令人满意，但并不算很长。近期索尼开始向第三方软件商发布PSP的游戏开发注意事项相关草案，其中明确指出软件商在开发PSP游戏时必须考虑到电源消耗问题。索尼目前正准备为PSP开发工具包设计一个"电池模拟器"新功能，这个模拟器将会模拟游戏运行时的电池消耗。而如果软件商的PSP游戏运行起来过于消耗电源，那么将可能无法通过索尼方面的审核，从而无法上市，不过目前这一要求还处于草案阶段，还未正式确定。

省电的草案一出，有人开始担心PSP加入省电性考虑后会一定程度上限制开发者的自由。要让游戏更加省电就必须尽量减少光驱读盘的时间，或是减轻CPU运算负荷，这也意味着游戏的画面表现可能会因此而大打折扣。比如一些具有超大场景的游戏，是需要不断读取数据的，那么这样的游戏在PSP中将是电池杀手。



■降价奏效！GBA SP供需两旺



虽然PSP和NDS这两大新一代掌机即将问世，GBA SP目前依然是老当益壮，没有丝毫衰弱的迹象。随着9月GBA SP全球范围的大降价，GBA SP从9月到10月在欧美两地都呈现出一片供需两旺的良好势头。GBA SP在欧洲从89.99英镑降到69.99英镑后销量涨幅达50%，部分零售商的销量涨幅更是高达400%。此外GBA对应的游戏软件销量也上升了36%。目前GBA SP在英国的销量已经超过120万部。

美国方面，自从9月2日起售价下调到79.99美元之后，GBA SP的需求量一直有增无减，销量涨幅超过70%。另外《口袋妖怪 火红·叶绿》的发售也大大促进了GBA SP的热销。《口袋妖怪 火红·叶绿》与GBA无线适配器捆绑推出，零售价为39.99美元，比一般GBA游戏贵10美元。该作在美国发售3周后销量就突破了100万套。

■NDS、PSP游戏无区域限制

NDS游戏将保持之前GB系主机的传统，没有区域限制，也就是说，任何地区出售的NDS主机，可以玩任何版本的NDS游戏，NDS游戏在各国将是可以通用的，如可以用日版机玩美版游戏，或用美版机玩日版游戏。不过任天堂方面也表示，虽然游戏是通用的，但一些NDS周边并不是通用的。

PSP方面，索尼也表示PSP游戏不会有区域限制！不过对应PSP的UMD媒体影像产品还是会有区域限制，类似于当前DVD影像碟所采用的区码限制。

游戏没有区域限制的最益者是国际类玩家，这类玩家除了玩本地出版的游戏，还会去玩进口的游戏，或者是在外国购买当地的游戏。

■PSP超大作《GT赛车4 Mobile》目前暂定将于2005年春发售，游戏将支持让玩家通过PSP的无线通信功能进行对战！

■《到哪里都在一起》将于12月16日发售，售价为5040日元（税后），本作根据无线局域网功能加入了"名片交换"系统，可以进行最多8人的"接尾令"。

■目前SCE已经与NTT合作，将会推出基于i-mode手机的"平台付费"系统，这项通过手机交纳网络游戏服务费的系统对应PS2以及PSP，将于明年春季开始投入使用。用户可以通过手机与PSP进行红外线连接，让PSP接入互联网。PSP在网络游戏重镇韩国的呼声也非常高，目前已经有26家游戏开发商和7家游戏发行商正式加盟PSP阵营。

■SNK Playmore宣布N-Gage的《格斗之王Extreme》将可以对应双人对战，并定于2005年1月11日发售。

■GBA名作《激斗 金太郎的复仇》的制作人已经确定将在PSP上开发最新作《激斗2》(Gekido 2)。

■SEGA日前公布4款PSP新作，不过这4款游戏都只公布了游戏类型，包括：一款新感觉交流型游戏、一款多人对战运动游戏、一款数码宠物游戏以及一款图形冒险游戏。

■原定于10月初发售的美版《Metal Slug Advance》已经延期至11月16日，这样就与日版发售日（11月18日）所差无几了。

■GBA《世界传说 换装迷宫3》发售日已经定于2005年1月6日。

文 冰咖啡 编 马修

月间汉化讯息台

10月来了，天气凉了，西餐店里的冰咖啡也越来越少有人问津了，夜深人去，秋夜凉风吹来，寂寞得无聊的冰咖啡刚准备去窗口悲秋，忽然想起月末了，又该盘点月间汉化讯息了。上月因为完稿日早所以落下了几个月末发布的游戏，这月一并给大家补上。有游戏在，再静的夜也不觉无聊；有与读者们心与心的交流，再凉的秋也不觉寂寞。好，进入正文——

《侦探学员Q》前三章汉化版



《侦探学员Q》继续发布了新的汉化版，9月28日发布《侦探学员Q》前三章汉化是汉化者nailgo在前两章汉化完毕的基础上再接再厉完成的，如此，充满趣味的全中文的侦探学员生活也与玩家越走越近了。

《鬼眼狂刀》中文2.0版



中秋、国庆两大节日是如此接近，而两大节日中，我们的汉化小组也给国内玩家们带来了礼物，除了《侦探学员Q》前三章汉化版。孜孜不倦的CGP也给玩家带来了《鬼眼狂刀》的汉化版，10月7日，又发布了修正一处死机BUG的修正版。不知云、近藤勇、蜚语门、旅光翔这些熟悉的名字都再次出现在玩家的眼前。在进入《鬼眼狂刀》的世界中爽快地砍杀时，别忘了感谢这些无私的汉化者们。



《忍者神龟》汉化版

还记得去年下半年GBA热作大潮中那款精彩火爆的《忍者神龟》吧？叶子汉化组从两个月前开始汉化，现在终于汉化完成啦！汉化期间得到了自称云云的人的大力帮助，ＺＺ．PLUS、妙妙晕了、星月千舞、承诺、Genius这些汉化人员也和他们的汉化作品一起为玩家收藏，而秋の苗、从不游泳的鱼，更是一个人独担两份甚至更多的汉化工作。





《超级机器人大战OG》汉化v1.2补丁发布



《机战OG》汉化版是星组的骄傲，因为这是国内首部完整的"《机战》系列"汉化作品，不过他们没有沉浸于荣誉中自满，10月3日再次发布《超级机器人大战OG》汉化v1.2补丁。专门修正一些玩家在玩14、16话死机，41话对话错乱以及一些错字等的BUG。

《光明之魂 暗龙复活》v1003汉化版

上月，天使汉化组的madcel将《光明之魂 暗龙复活》主线剧情汉化完成并发布后，又继续汉化了非主线剧情对话，目前进度为主线剧情全部汉化完成，非主线剧情完成前四章对话的汉化。玩到全中文剧情的《光明之魂 暗龙复活》将不再是梦。



《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》汉化测试版

大家还记不记得以前介绍的D商汉化的《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》的“全中文版”。为了防止被DUMP，他们还用了加密功能——要说D商也真是可恨，把汉化小组的心血做成D卡卖钱，自己汉化的却一毛不拔。T开这些D商不谈，10月5日，梦幻鸟汉化组也发布了《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》汉化测试版，该汉化版的特点之一是菜单为英文名和汉语拼音，而剧情则为繁体中文。这是成立不久的梦幻鸟汉化小组的第一款汉化作品，目前进度为汉化了《最终幻想Ⅰ》，剧情汉化10%，菜单汉化85%，发布此版本仅供测试之用。





《火影忍者 木叶战记》简体汉化版

熊组给人的印象一向是精益求精，《FFTA》中文版近乎苛刻地修正游戏汉化中的BUG，使玩家对熊组的汉化作品产生了绝对的信任。10月9日，暗黑破坏熊、毛毛再次发布熊组第7款汉化作品《火影忍者 木叶战记》。这次汉化完全出自于组员对《火影忍者》的喜爱。作为熊组三连汉化计划之一，该作本来是计划五一便发布的，但当时组内主力大都忙于大四毕业，后来又忙于找工作……现在差不多都稳定下来，该汉化作品也终于与各位玩家见面了。发布汉化版之后，熊组又接连发布了3个修正补丁，修正了多处漏字、错字、错位、乱码等的错误。





《战国革命外传》简繁体中文版

传说中的熊组汉化三连发之一、熊组第八部汉化作品就是这款《战国革命外传》了，本作和《火影忍者》一样是准备在五一时发布，但也因为同样的原因延至现在。这次的翻译任务全部由SONEN一人独自完成，她刚刚走出校园参加工作，但百忙中还是为汉化事业默默奉献，让人敬佩。虽然结尾有部分图片暂时没有汉化，但熊组也保证，以后将以发布补丁的形式补全——虽然这并不影响游戏。游戏发布了简体、繁体两个版本，游戏是A·RPG，人物风格可爱，可以升级，可以换武器……玩起来非常爽快呢。





《游戏王8》汉化测试版

高产的“《游戏王》系列”其实是非常不错的游戏，但语言障碍始终是个问题，还好，我们还有默默奉献的汉化小组。天使汉化组在10月12日发布的《游戏王8》1012汉化测试版已99%汉化了卡片名字和详细说明，剧情方面则汉化到开始进入帕伽索斯城；而两天后再次发布的



1014测试版则已将一周目全部汉化完成；10月17日的1017测试版就已经将卡片详细说明100%汉化了，但还有三张卡片没有汉化，汉化完成度已达到99%。另外，发布者之一Crysta也向广大玩家们征集中文卡名、游戏卡说明以及专有名词，谁知道的话就去天使汉化组论坛去告之吧。汉化小组也提醒大家，打补丁时请用没有补丁过的原始ROM，否则会出现CRC校验错误。



《逆转裁判3》第一章完全汉化版

《逆转裁判3》也推出很久了，但期间一直都是关于《逆转裁判》1、2代的汉化消息。不过10月22日，逆转ACE发布了《逆转裁判3》第一章《回忆的逆转》的完全汉化版。而据下载页面的中说，测试版里还有ACE小组隐藏在游戏中的情节。此次参与汉化的有破解人员MaxVampire82、翻译nakazawa、刑天、血花以及兼任汉化美工和文本润色的晨、专职文本润色的nakazawa、LinkTon等。





加密的《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版被破解

D商汉化的《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版经过加密后，曾一度被视为破解高手们不可能的任务。但10月31日，《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版还是被破解发布了，虽然游戏有死机现象，但也许这只是一个开始……







千岛汉化组《Advance Wars》汉化召集

《Advance Wars》是战棋游戏中经典之作，无论是欧美还是国内都有大量的玩家。现在千岛汉化组的《Advance Wars》计划已经启动，基础破解已经全部完成，文本全部导出，翻译已经开始工作，图片汉化也可以开工。现在千岛汉化组还需要英文翻译若干名，美工1～2名，文本助理1名。对英文翻译的要求是英语水平高，时间充裕；对美工要求是能熟练使用Photoshop；而文本助理则要求有耐心，有毅力，肯做杂事。有志从事该作汉化的朋友赶快报名吧，可以发Email至funslove@163.com或加入QQ：26966079。因为汉化组织者funslove长期隐身，因此要主动招呼他哦。



PPX汉化组成立前期破解招募中

国内模拟界人气颇高的论坛PPX（琵琶行）将以全力来支持汉化——成立汉化组，有兴趣的玩友可以与PPX的BOSS女武神联系，在论坛给他发短消息或者MSN以及QQ都可以，以下是他在论坛公布的联系方式：

QQ：665222

MSN：valkyrie@163.net



大阵仗

拿机游戏领域角逐的残酷程度远超过了大多数人的预想，业界的局势正变得越来越扑朔迷离……

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

大阵仗

10月初，《JUMP全明星大乱斗》公布，网罗了集英社的《七龙珠》和《火影忍者》等历代动漫名作中的经典角色进行一场超越想象的时空战斗，任天堂本社将全面负责这款百万级大作的开发和发行！

10月7日午后，任天堂在东京召开了"Nintendo DS Preview"战略发表会，Square Enix第二开发本部长河津秋敏的登台公开了NDS版《FFIII》，他声言应广大玩家的一致要求，决定把这部"《FF》系列"的名作强化移植到比GBA性能更强劲的NDS主机上。接着出场的是POKMON社长石原恒和，石原恒和首先披露了NDS首发软件《口袋妖怪 冲刺》，该软件将和先前推出的GBA版《口袋妖怪 绿宝石》形成有机联动，可以将《绿宝石》中捕获的怪物登录到游戏中参加怪物竞走。石原氏随后又发表了超级怪物软件的NDS最新作《口袋妖怪 钻石・珍珠》，这部作品为系列的正统续篇，将借助NDS的强大硬件机能提供玩家比过去更广阔的冒险空间。

任天堂对于NDS倾注了前所未有的热情，软件阵容之豪华远胜于当年的GBA，其整体战略几乎可以堪称完美无缺，但是依然有不少敏感人士从任社一连串的大动作中嗅到了若干异常气氛。一位游戏零售经营业者在参加了"Nintendo DS Preview"战略发表会归来后这样在自己的BLOG日记中写道："从先前突然发表硬件价格到这次的发表会，任天堂似乎已经失去了昔日的沉稳，其举动过于紧张浮躁，相反索尼则要稳健许多……"山内溥主持大局时的任天堂确实具有泰山崩于前而不变色的风范，1988年FC面对群雄纷起的危局依然从容不迫地宣布其后继主机的发售至少还要两年时间。N64低迷期的空前软件荒也无法改变任天堂誓将《塞尔达传说 时之笛》打造成传世杰作的决心，这款游戏历经四次发售延期，前后历时近两年。如此种种的事迹，每每被传诵为任天堂商业成功案例的典范。或许今时已不同往日，近期的任天堂似乎失去了当年好整以暇的气魄，频频主动出击以求制敌机先，让人感到近乎神经质的莫名紧张。任天堂行事与硬件厂商时代的世嘉最大不同点就是很少在主机发售



▲"Nintendo DS Preview"战略发表会上意气风发的岩田聪社长。



▲四大王牌制作人力捧NDS。从左至右依次是宫本茂、中裕司、河津秋敏、石原恒和。

前先公布必杀级超大作，往往会选择最适当时机突出奇兵，SFC发售半年后才突然亮出筹划已久的《FFIV》和《塞尔达传说 众神的三角力量》，GBA的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》在主机发售一年后才正式发表，但这次任天堂推到台前的软件阵容之豪华却令人瞠目结舌，对应先前PSP的软件名单有如大象踩蚂蚁般的用力过猛，《口袋妖怪》正统最新作、《JUMP全明星大乱斗》和《FF III》，一下子就拿出了3个百万级别的超大作，此外《马里奥》等任天堂本社的名作也几乎倾巢而出，其来势汹汹大有扼杀PSP于摇篮中之意。

焦虑和紧张，从任天堂频繁地大张旗鼓中隐隐露出端倪。

日本的大型企业都有独自的情报网系统，刺探竞争对手的第一手资料以便从容布局商战计划，情报对于TV GAME这种局势瞬息万变的行业来说更是至关重要，无论索尼或任天堂都算是此道中的高手，两家宿敌的相互了解程度自然绝非那些股市分析师之流可以比拟的。任天堂已经垂暮，但是其嗅觉一如往日般敏锐，必然是潜在中隐伏的某种危机才导致了这个洪荒巨兽的异样紧张，虽然表象中危机的阴影令外人丝毫无法觉察，但其潜在的杀伤力却迫使任天堂不得不全力以赴。

任天堂力求先声夺人，局势的急转直下是否又尽如其所愿呢?

二、胜负手

暴风雨终于来了，几乎所有关注掌机游戏领域的人们都感受到大地的剧烈震撼，以至于任天堂大厦将倾的言论甚嚣尘上……

10月27日午后，久多良木健的“掌上明珠”终于揭开了神秘面纱，SCE官方网站正式发布了PSP的价格和发售日期，PSP定于12月12日日本本土首发，分为普通版和豪华版两种套装，普通版价格19800日元(含税20790日元)，豪华版24800日元(含税26040日元)，而很多人非常关注的电池工作时间为4～6小时。12月将有21款软件推出，其中包括《真·三国无双》、《潜龙谍影 ACID》和《新山脊赛车》等主打游戏。几乎与SCE主页更新同一时刻，久无动作的Square Enix也在官方网站突然发表了PSP参入第一弹软件——A·RPG《危机之源 最终幻想VII》(简称《FF VII CC》)的标题LOGO，这款游戏将由北濑佳范领军的第一开发部主持开发，预定2006年初发售。久多良木健在次日举行的说明会上还透露了一个有关PSP硬件品质提升的重要讯息，过去在E3展时的PSP样机都只使用了普通的TN液晶面板，可视角度比较狭窄，此后正式决定采用夏普生产的ASV(Advanced Super View)液晶面板，这是一种透过改变液晶分子排列方式来提升液晶萤幕可视角度与对比的技术，可以达成上下左右170度的广视角，以及350：1的高对比，高达25ms的反应速度，一般主要应用于高画质液晶电视产品上。采用ASV液晶面板有利于提高画质，能够进一步提升PSP影像处理能力。



▲24800日元的豪华版PSP套装。

价格、发售时间、电池工作时间和Square Enix的参入态度——SCE在一天内圆满解答了过去消费者的所有疑问，尤其在价格定位这一环取得了意想不到的满分，19800日元的定价把原本走中低端路线的任天堂NDS逼到了非常尴尬的境地，5000日元的价格差对于许多玩家来说都在可以承受的心理范围内，性能指标较高的主机将在选择取舍时占据相当优势的地位。包括索尼本社在内的广大业界人士都对PSP的超低价表示了惊异，久多良木健表示PSP实现低价格化的主要原因是实现了50%的会社内部制品化，零部件内制化程度高可以大幅度削减成本，使得PSP在价格设定方面更加“柔软化”。由于任天堂没有自己的芯片工场，完全采用了外部委托定制，虽然可减少风险，但相对来说控制成本的灵活性同样也较低。即便如此，PSP主机将会亏本销售依旧是确定无疑的，官方声明中预期到2006年PSP的硬件可以实现黑字化，意图通过实现大规模制造来达到成本最低化的目的。PSP的细节正式公布后在业界引起了强烈反响，各大相关专业媒体和网站都给予了积极评价，一时间任天堂NDS处于相对不利的境地，这种市场反响也迅速反映到了两社的股价涨落，任天堂股价连续两天大幅度下挫，累计下跌幅度达到了6.7%。JP摩根的经济分析师大西胜对任天堂来年的业绩表示了担忧：“虽然今年任天堂业绩非常出色，但完全仰赖于GBA的成长，任天堂自社预测明年GBA的业务将下降11%，而NDS业务的利润率可能大大低于预期，PSP的竞争也将使状况进一步恶化！”大西氏同时对PSP也作出了相对积极的评价：“预想以外的低价格设定使得PSP普及的成功率大大提升，软件厂商的支持力度也将进一步加大。”

索尼选择在这个时机发表PSP价格实有一石二鸟的目的——维护自社股价稳定和打击抑制任天堂股价不断攀升势头。近日索尼集团公布了2004年

上半年度的财务报表，集团总体的利润率仅2.4%，家电业务继续低调推移，索尼银行业务甚至出现了赤字。而任天堂今年第一季度的经营业绩创历史最高记录，投资者对其后势发展也非常看好，因此该社股价持续飚升，一度曾经逼近每股15000日元大关。PSP价格公布后确实达到了预期的效果，索尼的股价在大利空消息面下维持原位盘整，任天堂则瞬息间损失了近千亿日元的股票市值。从另一种角度看，未来PSP事业的成败将足以左右整个索尼集团的进退。

从索尼突然发表PSP价格等事件足以证明如今游戏业界的风云诡谲，任天堂先前神经质的连番举动亦非事出无因，任社过去的行动只是在可以预见的大海啸来临之前预筑起防波堤，目前看来确实也起到了把冲击最小化的效果，在日本的各大BBS上虽然对PSP感兴趣的人迅速增加，任天堂精心筹划的大作群依然具有足够的诱惑力。

三、新的局面

狭路相逢勇者胜，无论任天堂还是索尼都竭尽全力去打赢这场艰巨的战斗，动员了所有可以运用的资源投入竞争，务求毕其功于一役。所谓谋事在人成事在天，真正能左右大局的还是广大第三方软件开发商和消费者。如今在国内外各大BBS上两派拥趸对未来局势争执不休，然而我们首先必须对PSP和NDS各自的定位有清醒的认识，才能对未来有所把握……

任天堂的广报部课长皆川恭广在PSP价格正式发表的当天接受记者采访时发表了如此观点："PSP并不是真正的游戏机，PSP上没有真正的游戏，而且从TGS游戏展上的状况来看，游戏完成度也还差得很远。"虽然皆川此番言论有欠谦谦君子风度，但其指称PSP并非真正游戏机却并非完全荒诞无稽。过去一直有三流企业制造产品、二流企业发明产品、一流企业制订规格的说法，索尼集团显然将自身定位在制订规格的一流企业，多年来与松下、菲利浦等竞争对手为制订电子产业的各种规格屡起争端。自PS时代以来，游戏事业已经逐渐成为了牵引索尼集团事业发展的火车头，索尼巧妙利用其在游戏产业不断提升的市场号召力为其制订规格开山铺路，PS促进了CD-ROM格式的推广应用，PS2更是加速了DVD-ROM的普及发展，久多良木健等新一代企业领导人同样希望PSP和PS3能够确保索尼在未来的数码娱乐产业占据主导地位。PS3已经确定将采用蓝光光盘，索尼希望借助PS3压倒性的市场期待度确保该格式普及，以期完全战胜东芝阵营力推的HD-DVD。PSP所使用UMD光盘是索尼独自开发的一种全新光盘格式，该社同样意图借助PSP的普及达到推广该规格的目的，进而夺回被苹果ipod等MP3播放产品蚕食大半的携带音乐播放器材市场，甚至利用UMD的影像播放机能进一步拓展全新市场。久多良木健在价格发表次日接受媒体记者采访时反复以ipod接近4万日元的价格和PSP做比较，声称PSP的价格相比只具备MP3播放功能的ipod来已经算得上非常低廉，在整个采访中ipod被引用的次数甚至大大超过了NDS。由此可见，PSP的推出绝非与任天堂争夺携带游戏市场那么简单，其已经成为索尼集团未来整体战略至关重要的一环，成败将关乎社运安危，因此该社必然倾注全力与任天堂决一雌雄而毫不后退。PSP主机19800日元的破格显然并非索尼的既定方针，面对任天堂咄咄逼人的挑战态势，只能毫无选择地采取对攻战术，虽然短期内可能会出现巨额赤字，但这也是毫无退步余地的必然选择。



▲具备MP3及影像播放能力的PSP瞄准的不仅仅是游戏市场。

任天堂社长岩田聪曾经在去年末公开指出TV游戏领域的竞争已经呈现出无利可图的泥沼化趋势，该社有意逐步收缩家用主机市场的投资规模，进而全力经营利润相对丰厚的掌机市场，NDS是任天堂试图将掌机多元化发展的一种积极尝试，其开发思想的主旨在于降低游戏开发成本和积极创新，这个思路得到了Square Enix等第三方厂商的积极认同。NDS是一款纯粹的携带游戏主机，任天堂希望通过双屏和触摸等异质的乐趣获得全新的消费者支持，进一步巩固其在掌机领域的领导者地位。任天堂在家用主机面对索尼和微软两大强劲对手前后夹击而版图日蹙，该社一直试图避免走上与竞争对手陷入体力消耗战的道路，维持良好的经营业绩，但是索尼的猛烈攻势势必令其无法独善其身，未来必将陷入漫长无期的消耗战。任天堂的企业底力毕竟不同于当年的世嘉，只要有坚定决心与索尼大打价格战，其雄厚财力将可能发挥出关键性作用。

客观地说，NDS和PSP是两款长短互见且定位相异的产品，在短时间内并不会发生压倒性的局面，很可能会出现竞争与互补兼具的市场格局。EA总裁近期曾经对两大掌机发表了个人见解，他认为NDS应该能达到GBA同等市场规模，非常期望PSP的市场与PS2相当。NDS目前最大的卖点并不是双屏和触摸屏，而是对GBA主机的向下兼容性，这个设计思想与当初PS2兼容PS如出一辙，可以极大缓解主机推出初期出现的软件不足现象，很多人

认为NDS年末首发游戏阵容无论数量和号召力都不如PSP，但如果考虑到向下兼容GBA，局面优劣顿时完全逆转，GBA游戏《口袋妖怪 绿宝石》、《回转瓦里奥制造》等都是年末大热门的游戏。任天堂自身便是携带游戏无可争议的霸主，除了所向无敌的“《口袋妖怪》系列”外，招牌明星“《马里奥》系列”依旧宝刀不老，GBA的复刻版系列四作在北美地区都有上百万的惊人销量，其他诸如“《银河战士》系列”等名作也维持着较高销量水准。任天堂完全有能力凭借自社畅销软件的巨大利润来填补与索尼大打硬件价格战的赤字。但是真正能取得决定性胜利的还是获得广大第三方厂商的支持，利益是第三方取舍进退的最重要衡量标准，虽然任天堂努力降低NDS游戏的开发门槛，但该主机的一些硬件特性依然将影响到开发商的收益。NDS主机的软件载体采用了美国MATRIX社开发的低价格特制半导体内存卡，物理特性注定其制造成本仍将高于UMD光盘，此外NDS双屏和触摸屏的设计也必然导致开发难度和周期增大，这对习惯于复刻、移植的日本厂商尤其是一桩头痛的事情。虽然岩田聪和宫本茂等任天堂高层反复强调NDS是一台适合5～95岁广泛年龄层的游戏主机，但许多开发商和玩家还是认定该主机的消费层定位太低，这必然会导致NDS出现类似GBA的低幼化发展倾向，制约了开发商的发挥余地。SCE的CTO茶谷公之曾经发表观点：“性能是推动变革的最大动力！”性能强劲的PSP确实拥有着更大的发展潜力，虽然目前软件开发商还没有完全掌握硬件特性，硬件设计上也存在诸如电池工作时间的弱点，但这些问题相信随着时间推移都可以得到逐一解决，届时只要能够诞生出全新形态的流行携带游戏，PSP将可以得到迅速普及。索尼最大的弱项是原厂游戏不具备与任天堂抗衡的实力，依靠软件利润无法填补硬件价格战的亏损，但PSP仅仅是索尼整体战略中的一枚棋子，该社只需要为广大第三方厂商构筑一个理想的硬件平台，便能够借助众力实现既定目标。





▲《口袋妖怪》可以说是任天堂最大的筹码。

鉴于混沌不明的未来趋势，目前全球大多数的第三方开发厂商都采取了两方支持的骑墙态度，例如北美最大手EA计划明年为NDS提供12～15款游戏，而PSP为15～20款左右，投入力度大致相当。Square Enix的态度则更加谨慎，最初该社宣布全力支持NDS，当PSP价格公开后又立即发表了对应软件《FF Ⅶ CC》，不过这款游戏的发售日期定在2006年初，另外最近一份从零售业者方面流出的Square Enix 2005年度的软件发售计划中也暂时没有看到NDS《FF Ⅲ》的身影，该社显然还在观望局势。Namco执行董事原口洋一曾经指出：“2005年是两大掌机决定性的一年！”明年两款掌机销量的消长推移将直接影响到第三方软件商和消费者的人心向背。


▲双屏NDS为游戏拓展了更广阔的创意空间。

根据大势分析，NDS可能在初期占据优势，但随着时间推移，玩家对其触摸屏等卖点的新鲜感可能会逐步消退，PSP在硬件性能方面的优势也将更加凸显，任天堂显然充分意识到了久战不利这一点，因此在主机尚未发售前便祭出《口袋妖怪》这个杀手级的超级大作，意图在初期就达到全面压制PSP的目的。我们还应该注意到这样一个容易忽视的细节：任天堂官方在10月7日发布了一份调查报告，该报告中声称经过周密调查后获悉NDS在日本的潜在用户为700万台，这对于创造了业界神话的GB系列来说是一个相当保守的预测数字，笔者发现这个数字恰好相当于GBA主机在日本本土两年的销售台数。或许这就是任天堂的一个隐晦暗示，NDS将在今后两年中肩负起全面牵制PSP的重要作用，而正统的携带后继主机“GBA2”会在两年后粉墨登场。

PSP和NDS都将关系到硬件会社的未来发展前途，这是一场不能后退的殊死决战，从中最大的获益者应该就是我们广大的玩家！

应该感谢PSP，我们才能看到一个全力以赴的任天堂。

应该感谢NDS，我们才能以超低价格的体验到最先进的携带游戏主机。

竞争能够推动产业迅速发展，这已经是确定无疑的事情。



ROCKMAN EXE ロックマンエグゼ5 チームオブブルース

文 阿修罗

Capcom在GBA上最成功的作品莫过于"《洛克人EXE》系列"，它不仅在业界人士和玩家中拥有很好的口碑，游戏的销量在所有GBA游戏中也名列前茅。现在，游戏终于要推出其第5部正统作品了。这个常变常新的系列又会有什么样的进化，又能给玩家带来什么样的新乐趣呢？请听我慢慢道来！

洛克人EXE5 布鲁斯小队 GBA
ロックマンエグゼ5 チームオブブルース
◆Capcom ◆A·RPG ◆预定2004年12月9日 ◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能 ◆卡带（64M） ◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

新系统

组队战 Team Battle

本作最大的特色就是这个全新的组队战系统。在游戏中，玩家除了可以控制传统的主角洛克人以外，还可以控制由其他NAVI组成的战斗小队。战斗小队共有6名NAVI成员，分别负责不同的功能。12月发售的《布鲁斯小队》以及明年发售的《加内尔小队》中会出现的队员也不同，这也让游戏起来的战略会有很大的不同。





两部作品虽然不在同一日发售，但是基本内容是完全一样的，只是靠NAVI性能的不同来确保游戏的可玩性。

六名强大的小队成员团结在洛克人的周围组成最强的战斗团体！

新改良

在前作中，和其他NAVI共鸣而令洛克人变身的“魂之共鸣”系统获得了一定好评。本作同样会保留这个系统，而且会对它有进一步的改良。由于本作是按照小队来进行的，所以作为主角的洛克人可以和小队中的所有成员进行共鸣。而在本作中，如果在共鸣时将暗黑芯片作为祭品，就可以进行全新的“暗黑共鸣（Chaos Unison）”。这种共鸣让洛克人可以同时具备同伴NAVI的特殊能力和暗黑灵魂的强大攻击力，十分强力。但是暗黑共鸣存在一定危险性。如果共鸣失败的话，强大的暗黑洛克人之魂会作为敌方角色乱入。所以在进行暗黑共鸣前一定要深思熟虑才行！

队长 布鲁斯

防御 磁力人

侦察 旋翼人

洛克人与布鲁斯小队共鸣的形态

攻击 爆弹人

智囊 狙击人

支援 美蒂

解放任务 Liberate Mission

在游戏中，玩家会遇到一些特殊的地形。在这里就会发生系列从来没有过的“解放任务”。进入这种特殊地形以后，战斗场景会根据情况发生很大的变化。有的时候己方场地内会出现很多有利的地形方块，而有的时候，玩家则会被敌人从两面包围起来……战斗获胜以后，特殊地形就会得到“解放”，恢复成普通的地形。



▶战斗开始时，己方战斗区域变广，更加有利。

文 铭风



ヨッシーの万有引力
YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

利用GBA转动的第二部作品！

继《回转瓦里奥制造》之后，利用回转感应器的第二部GBA游戏即将登场。那就是我们上辑为大家介绍过的这款《耀西的万有引力》。我们的耀西将在精灵的指引下去解救被封印的耀西大陆。

耀西的万有引力 ヨッシーの万有引力	GBA
◆Nintendo◆ACT◆12月9日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定	
◆对应周边未定	

感受“万有引力“的全新系统

游戏中主角耀西从“大惊讶超喜欢精灵”的手中学到了“让世界倾斜的力量”，并以此来进行游戏。而这个力量的实现就要靠玩家左右摆动手中的GBA了，让游戏中的世界随着你的想像而变化吧。在一开始精灵会教你使用这个能力，此时你可以体验到——GBA朝哪里转球就滚向哪里。

可爱的主人公耀西

▶被转动的球撞飞的精灵，好厉害的能力。

传授耀西能力 大惊讶超喜欢精灵



倾斜能力 实例1 通过半圆地形得到金币

此关卡被冰雪所覆盖。在眼前的这个半圆的地形中，正常情况下耀西下去就跳不上来了。但是利用GBA的转动，很轻松就能够到达上方，同时空中的金币也能轻松的得到。

倾斜能力 实例2 展开卷起来的绒毯

在草原世界中有着许多被卷起来的绒毯。倾斜手中的GBA，绒毯便会根据转动方向而展开。利用展开的毛毯可通过一些很长的深穴。同时，GBA的转动也会使已展开的绒毯卷起来，在上面的敌人可就遭殃了。

◀倾斜GBA展开绒毯，可看到耀西的身体也跟着倾斜了。

▲将已展开的绒毯卷起来，把上面的敌人干掉。



用变身来对付敌人和机关



耀西除了拥有让世界倾斜的能力外，还拥有变身的能力。变身后配合世界倾斜的能力，相信任何敌人和机关都不能阻挡你了吧。



◀▼ 耀西变身为气球后能够在空中飞行了。



▲在空中似乎有一只海鸥。但来到空中后看到的却是一群……我们的耀西能够胜利呢？

将世界变成图画世界的元凶！



在上辑的前线中已经向大家讲述了世界会变成这样是因为大精灵卡滋波为了封印库巴而使用了危险的图画书而造成的。为了解除岛的封印，和他们的战斗应该是不可避免的。



文 铭风



《王国之心 记忆之链》的日版即将在11月11日发售，相信大家拿到下一辑《掌机王SP》时一定已经玩上了。这款Square—Enix的超大作可不容错过，这次我们就为大家来个最终报道！

王国之心 记忆之链 GBA
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
◆SQUARE ENIX◆A・RPG◆2004年11月11日发售◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

奇妙的卡片世界

本作的要点大家一定知道了，是使用冒险途中得到的卡片来推进游戏。在第一次的介绍中已经告诉大家，游戏中除了战斗之外，要打开地图上大门从一个房间到另一个房间时也需要使用卡片。根据使用卡片的不同，到达的房间内的无心数量和宝箱的位置也将不同。相信如何有效地使用卡片可是游戏中最需要思考的问题吧。

使用合适的地图卡片

开启大门时需要使用地图卡片。当然选择卡片时是能够察看效果的。



▲上图使用的是有很多敌人出没的卡片，而右边则是极少敌人出没。看来还是很不一样的啊。

房间1 宝箱间

当使用适当的卡片后，来到此房间内便会看到许多宝箱。玩家要在这次宝箱中选择一个，是好是坏就看各位的运气了。





▼宝箱是空的，里面只有无心……

▼开启宝箱后得到了攻击用的键刃卡片。



房间2 被守护的宝物

在某些房间中将会有宝箱被无心所守护的情况发生。要想要得到这些宝物就必须和无心展开战斗了。





游戏中的另一个故事"里侧/重生"

当完成了以主角索拉的视点来描述的流程后，能够进行以利库为主角的流程。利库的故事在时间轴上和索拉的是同时进行的。通过这两个篇章后，玩家一定对游戏的故事有了更深入的理解。由此为铺垫的《王国之心 2》的故事看来将更加精彩啊。



主人公是利库！

和主流程同时进行的利库的故事



◀在索拉的流程中相会的两人在这里将再次对战。



和索拉战斗

系统的差异

流程中利库也要和无心战斗，以此来提升自己的等级。升级时能够提升名为"Darkup"的DP，那么……DP是干什么用的？估计类似于索拉的AP吧。



故事的最后，又将有什么等待着利库呢？



利库的命运……

被谜团所包围的"黑衣集团"

"黑衣集团"在《王国之心1》中便登场了，他们的目的和真实身分全都是谜。在本作中我们将会得知他们的真实身分。从以下图片他们的话语中我们可看到"指导者"和"勇者"等字眼。相信到了游戏中一切谜题都会揭开。



他们的目的是？

指导者又是谁？



▲关键人物奈美和黑衣集团有着很深的联系……她所期盼的真正勇者到底是谁？

一切谜题即将揭开……



进行激烈的战斗！

游戏中索拉将和黑衣集团产生激烈的冲突！黑衣集团每个人都身怀绝技，擅长不同的属性。同时他们和索拉一样，能够利用卡片来释放强力的"stoke技"。在战斗中走错一步的话，索拉便会立即陷入穷途末路之中。





利库属于黑衣集团？

从图中可以看出利库和黑衣集团是共同行动的。他的胸口有着和无心一样的心形标志。莫非他被暗之力所操纵了？



拥有超越无心力量的人……

黑衣集团和无心是完全不同的存在，他们的力量比无心大得多。他们的目的还是一个谜。

文 猫太



实在太快了！想不到这部刚"诞生"不久的漫画作品竟然在推出的2～3个月后便改编成游戏作品，其速度让人震惊。原作《阴阳大战记》的故事讲述了主人公"太刀花陆"是一名普通的初中生，但其祖先却是有名的阴阳师。有一天，一名刚转学而来的魔法迷"山濑"看到陆在比划着习惯性的动作（结印），在追问之下，主人公陆只好带他到祖先的神社参观，但想不到山濑原来是"地流"的神斗士，当他发现神社就是天流的结界时露出了本来的面目，并释放式神企图破坏结界。在陆的爷爷保护之下，陆无意中发现了神社内的一个奇怪的机器。在比划爷爷每天教诲的结印手势后，机器变成了神操机，并召唤出天流的强力式神——白虎小源太。虽然在第一场战斗中勉强取得了胜利，但毕竟陆只会运用一种结印技能，于是他们开始了漫长的旅程。如今Bandai在GBA上推出本作，定能让Fans感动！

阴阳大战记 零式 GBA
阴阳大战记 零式
◆Bandai ◆RPG ◆预定12月9日发售◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA通信对战线

动画＋漫画的故事

在本作中，玩家的目的当然是控制主人公陆，通过召唤式神白虎小源太与其他地流的神斗士战斗。主人公陆是通过手上的操神机，对式神下达指令，让他们活跃在战斗当中。虽然动画版与漫画版的《阴阳大战记》在角色和剧情上有一定的差异，但在本作中出现的角色是集结了两个版本组成的，而且本作的剧情是完全原创，就算是原作的FANS也不能错过哦！



▲主人公陆。手中拿着的就是可以召唤并控制式神的机器"神操机"。使用这个结印吧！








召唤72个式神战斗吧!

在本作中，主人公陆通过冒险结识到更多朋友和式神，而让人兴奋的是，所有的式神都会成为玩家的同伴。据官方消息得知，本作中登场的式神一共有72个，其数量实在惊人。这些式神大多都会在剧情中加入，但有些强力的式神更是会在隐藏的地点或发生剧情外的事件得到，因此游戏的耐玩度得到了一定的保证。而不同的式神所拥有的能力和所使用的技能都会有所差异，这些都是根据玩家在战斗中所使用的结印所决定的。每个式神一共有6种印（攻击技），在战斗中灵活使用各种印就可以再现原作中大量华丽的技能。

使用结印操纵式神吧!





▶▲在战斗中，神操机会出现行动指令，接着便开始结印。如果速度快且正确率高的话，那么会使式神的攻击力倍增。

▼ 每个式神拥有各种的固有技能，当然也有不少华丽的必杀技。



▲每个式神都有不同的相性关系，玩家应该选择对自己有利的种族战斗。

充满迫力的战斗画面



▲72个式神在发动必杀技时都有不同的特效，实在是感动啊!



▲攻击时会出现各种效果音和技能名，十分华丽的战斗画面。

これが本気になったオレの技だ

▲发动必杀技时，式神会有特写画面，好帅啊!



▲根据不同的式神，战斗的对白也会有所变化。

还有大量的式神哦!



白虎
小源太



青龙
牙千代



赤铜
五十六



凝寂
海老非子



霜花
鬼柴

第一话动画版欣赏











文 铭风



游戏中将出现许多原创"ZODIS"!

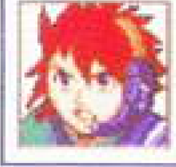
ZODIS SAGA ゾイドフューザーズ	GBA
◆Tomy ◆RPG ◆预定2004年冬◆日版	
◆1～2人◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元	
◆对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄

金属生命体"ZODIS"，还有乘坐它们来战斗的Zi战士，这就是今年冬天即将发售的"《ZODIS》系列"的主要内容，我们这次前线就先为大家介绍一下故事和新登场的"ZODIS"。

全新的原创故事和登场的"ZODIS"大介绍

本游戏和在日本播放的TV版动画处于同一个世界和时代。所以动画版的大部分角色都会在游戏中登场。不过除了角色以外，本游戏的故事是原创的，相信那些人气角色将在本作的故事中更加活跃。





故事 STORY

在蓝镇发生了一起盗取"ZODIS"的事件，而主角的父亲则在这起事件中被人杀害了！主角威尔立志要找出犯人，并成为Zi战士。不过这个事件好像跟要征服世界的奥比斯和皇帝艾贝罗斯有关……

战斗中将有许多"ZODIS"登场

在游戏中除了动画中出现的机体之外还有许多新的机体登场。图片中就是本游戏的主角们乘坐的机体，战斗中可要依靠他们哦。





▲玩家可自己选择参加战斗的机体。不同的机体，战斗力也有所差别。

◀图中的超级机体是由出战的机体组合而成的。

我们的战斗从蓝镇开始

▲古代"ZODIS"皇帝艾贝罗斯开始了征服世界的行动。

▼RD等动画中的人物将在游戏中成为同伴。







▲立志成为Zi战士的威尔，在他面前将有艰辛的旅途在等待着。

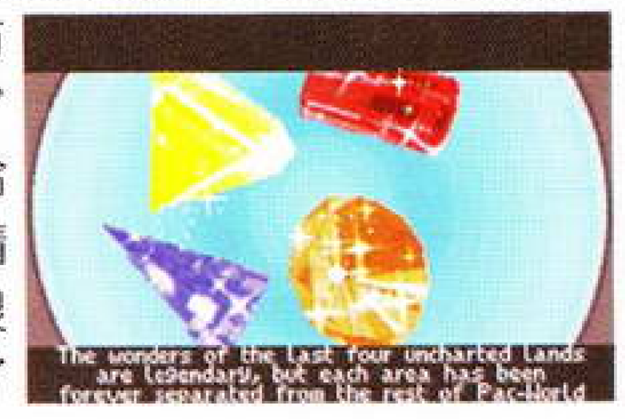
特快专递 精灵小姐 迷宫大冒险

精灵小姐 迷宫大冒险 GBA
Ms.Pac-Man Maze Madness
◆DSI Games/Full-Fatt◆ACT◆2004年9月21日◆美版
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆GBA专用联机对战线

《小精灵》是Namco旗下的人气经典之一，2004年9月21日，《小精灵》最新作《精灵小姐 迷宫大冒险》推出了，虽然仅用32M容量，但游戏的画面看起来非常漂亮细腻，游戏也简单又不乏紧张，加上有趣的迷宫设定和解谜设定，都使得本作妙趣横生。



PAC的世界里，很多大陆由不可思议的力量支撑，而最后的四个未知的谜之大陆却被神秘的力场分离出了PAC世界。“使用黑魔法的力量，他们绑架了公主并将她囚禁到魔法宫殿，进入肮脏的万圣节鬼堡……”收下博士送给的最新发明“精灵仪”后，精灵小姐便踏上了冒险的旅程。



主角就是是3D化的PAC-MAN，除了头上的蝴蝶结和长长的睫毛这些“女性象征”，精灵小姐还长出了手脚，PAC-MAN再也不是一个张着大嘴的圆球了。而游戏中的敌人，也都是有模有样的法老等怪物。



全新的《PAC-MAN》



细心的读者也许会发现，本作除了拥有Namco对PAC-MAN的版权外，开发和发行都不是Namco，这也就使得本作将是一款完全不同于系列以往作品的新游戏。主角除如上所说增加了腿脚睫毛蝴蝶结，还增了HP槽的设定，加上主角的行动很快，新的精灵小姐再也不会像她的前辈那样被怪物碰一下就死掉的柔弱之躯了。

游戏给玩家的感觉更像是一款以精灵小姐作为主角的A·RPG，游戏都是在一个又一个的大迷宫进行的，每个迷宫都分多个版块，游戏的目的并非是要吃光所有的豆子，只要解开谜题找到通往下一个迷宫版块的方法即可，谜题中不乏诸如迷宫跳板、找钥匙、推箱子、炸障碍等诸多的经典类型，很多都是考验玩家判断力哦。



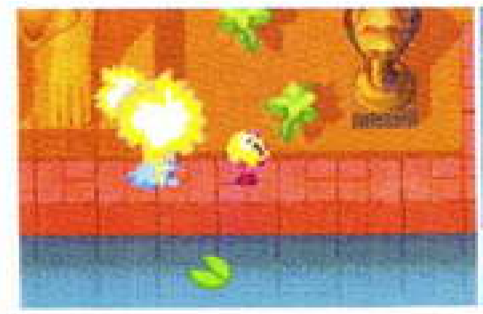


游戏中的道具很多，除了我们大家非常熟悉的普通豆子，还有那些吃了就可以反噬敌人的大豆子，吃下大豆子后的无敌时间很长，如果是小些的版块，无敌时间里几乎可以消灭版内所有的敌人。





敌人的种类也相当丰富，除了开始那些慢吞吞的法老，之后还会出现会吐火球伤害主角的兽人、变成旋风的木乃伊等众多强力的敌人，而游戏中不少关卡内也是机关重重，如金字塔中吐火的石像和冰窟中不断被巨人震落的石锥；而很多谜题，如用定时炸弹炸障碍物、把冰块推进岩浆中当作桥等都挺费脑筋的。总之，游戏虽然休闲，但脑筋还是要动的；敌人虽然可爱，但警惕还是必要的。









文 马修



德克2 梦之杖

德克2 梦之杖 Tak 2: The Staff of Dreams	GBA
◆THQ/Avalanche Software◆ACT ◆2004年10月11日◆美版	
◆1人◆ 自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

特快专递 继前作成功之后，“《德克》系列”的最新作《梦之杖》此次在各大主流机种都推出新作，其中GBA版于2004年10月11日推出。这款游戏在GBA上表现得到底如何？下面我们还是来看一看吧。

剧情简介



主角德克是一个和蚂蚁一样丑的少年——不怪他长得对不起玩家，实在是游戏的美工审美有问题……某天，他在莫名其妙地和一只大蛤蟆打了一架后，忽然看到前面出现了一个魔法阵，旁边还有一个眼球一样的怪东西，它告诉主角它是梦之神……当他怀疑这是否是一个梦时，那个神已经不见了，于是他就把这个奇遇告诉了家人，结果大家百思不得其解，后来长老说要去问问他的兄弟，当找到长老的兄弟后，德克才被告知，原来他已在梦和现实的混淆世界中……



操作方式

游戏的操作方式分为普通操作和特殊操作，基本方式和一般的游戏没有什么两样，B是攻击，A是跳跃，除此之外按SELECT键可以选择画面左上的道具（魔法瓶）栏；选中魔法瓶后按L键就能补满HP或MP。



特殊操作，是魔力槽没有空时德克所具有的特殊能力。操作方法如下：

↓+A：德克钻入地下并在半屏远的前方钻出来，用来通过一些跳不过却很狭窄的山、墙。

空中按住A：德克身披魔法星光滑翔，非常惬意美丽的招式，虽说可以省却不少操作的麻烦，但也是非常消耗MP的，因此要慎用。

↓、↓：滚动，可以杀掉前方的敌人以及对易碎的石头等障碍物进行破坏。这个招式可以增加游戏的爽快度，而且消耗MP不多。

空中按↓：向下方的强力攻击，攻击方式和威力都和耀西的招牌招式非常相似。不过会消耗少许的MP，因此并非是可以无限使用的。





常见道具简介

游戏中道具分为两类，一类为携带使用类，可以存放于屏幕左上的道具栏里，按L键便可选定，再按L则为使用，包括补给回复用的各种瓶子和攻击用的道具；还有一种是场景类道具，是即时加上或带不了多远甚至不



能随身携带的，如梦之币、绵羊、梦之炉。其中携带类道具除了在游戏中得到，在商店里也能购买。

红瓶子：可以补满HP。

蓝瓶子：可以补满MP。

绿瓶子：补满梦之能量瓶。

红蓝瓶：红蓝各半的瓶子，使用后将HP、MP全部补满。

X状瓶子：可以把HP槽和MP槽互换。

魔法水晶：蓝色的圆形道具，使用后主角会在短时间内被魔力包围全身呈无敌状态，同时各方面能力也都得以增强。

魔法皿：翻腾着黄色液体和蓝色液体的方形魔法杯子，发动后为火山喷发一样的全屏攻击，并附带回复全部MP和缓慢回复梦之能量的效果。

云：可以召唤闪电，在短暂的有效时间内，可以攻击屏幕内全部敌人。

梦之币：相当于游戏中加分的钱币，可以到地图上的商店购买道具。

红血珠：打死敌人后有一定几率掉下的道具，可以补少许HP。

魔法泡泡：发动梦境模式后出现的蓝色气泡，可以回复少许MP。

绵羊：相当于弹簧跳板，按B可以把它背起来走，再按B可以把它扔到前方，跳到绵羊背上就会被弹起很高。

梦之炉：



游戏中盛满绿色液体像巫婆的炼金罐一样的特殊固定道具，站到梦之炉的位置，主角的梦之能量就会自动补满，补满后HP、MP槽右边的瓶子会装满绿色的梦之能量液体。

梦境模式

当HP、MP槽右边瓶子未空时，按R键便进入梦境模式，这时，背景变成柔和温馨的淡蓝色，到处都漂浮着可以补充MP的蓝色的魔法泡泡，白色小老鼠还会变成补充更多MP的大魔法泡泡，而平常时那些悬浮在半空的魔法星光，此时也会铺就成一条梦之路。但梦境模式中残存的梦之能量也迅速地减少，当瓶子空后，梦境模式便强制结束了。



骑上梦中同伴去冒险

游戏中，有的地方可以骑上一些动物，比如白熊和乌龟。白熊按斜下便会冲刺起来，把前面的敌人全部清除掉；而乌龟可以载着主角游过岩浆。



文 马修

星球大战三部曲：原力之学徒

星球大战三部曲：原力之学徒 Star Wars Trilogy：Apprentice of the Force	GBA
◆Ubisoft/Ubisoft◆ACT◆2004年9月21日◆美版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄	

有近30年历史的《星球大战》可以说是电影史上一部经久不衰常出常新的神话缔造者，今年的9月21日，经过数字化制作的系列经典强片《星球大战三部曲》(分别为《新的希望》、《帝国反击战》和《极地反击》)4碟装DVD发售。同日，由著名游戏厂商Ubisoft制作的GBA版ACT游戏《星球大战三部曲：原力之学徒》也推出了，在游戏发售前，发言人称："我们可以在GBA上为所有从5岁到50岁的《星球大战》爱好者提供最高的《星球大战》游戏。这个游戏肯定是最棒的……"



操作方法和攻击方式

游戏中卢克的动作非常丰富，攻击方式也非常多，除了基本的跳和普通攻击，还有许多特殊的动作和技巧。其中B为攻击，A为跳跃。随着剧情的发展，主角还会增加新的动作，如↓+A为前滚翻，连点两下前方向为冲刺，跳起时再按跳还会使出二段跳。到中后期，卢克还会学到更多的特殊技巧，如类似气功掌的B+R、使时间拖缓的L+R、恢复体力的↓+R等。下面我们将逐一为大家作分析介绍。

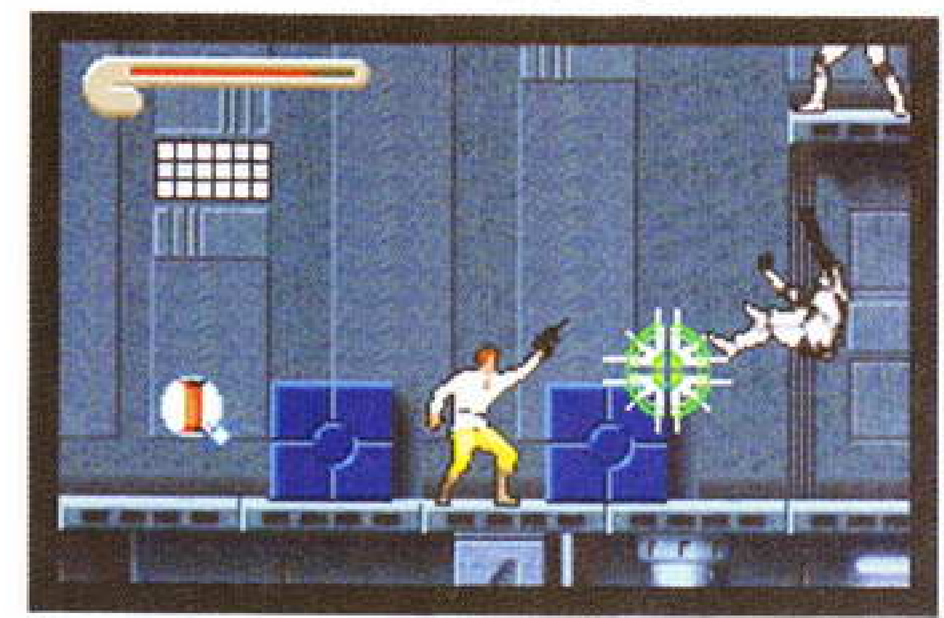


持枪状态：游戏的前期，卢克都是处于持光枪的状态，枪的攻击距离虽然远，但威力很低，在大量敌人涌出的地点，卢克常常会因此打得很被动，不过初期敌人的攻击力也很低且补血道具出现率也很高，因此游戏初期除了令玩家觉得有些郁闷，还是很容易的。持枪时按L可以使卢克向斜上射击，按↓+L则为斜下方向射击。关卡中还能得到红色和蓝色两种大威力的激光枪，可以秒杀大多数敌兵，但弹数有



▲按住L+R使得时间变慢去屠杀混战中的敌人是中后期学到的非常有用的特殊招式。

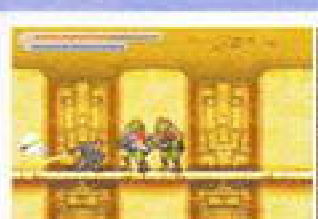
限，打光后还是使用普通的光枪。



▲顶着敌人的子弹和敌人对射是常有的事情。

持剑状态：当过了郁闷的枪战关卡后，卢克也拿起了杀伤力很大的光剑了，虽然攻击距离不是很长，但这个时候，卢克的攻击才和他灵活的冲刺、前滚翻以及二段跳完美地结合起来，使游戏非常流畅火爆，持剑状态时的特殊攻击方式如下：

↑+B	强力的对空攻击，配合冲刺使出，威力及攻击范围都非常惊人。
二段跳后按B	强力的劈杀，威力不亚于↑+B，可以秒杀大多数杂兵。
L	用光剑防御，可以将防御到的激光弹反弹给敌人。





▲主角有许多漂亮华丽的剑技。

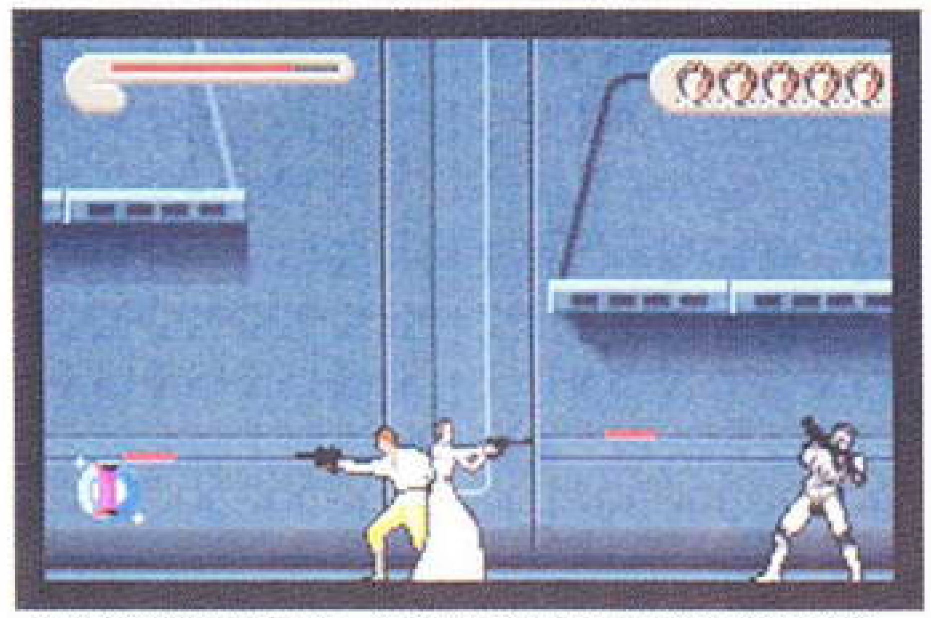
枪剑互换状态：这是中后期卢克的武器装备状态，按SELECT就在枪和剑之间进行切换，不过因为枪和剑之间的差距实在太大，因此切换成枪基本没有多大意义。

和NPC配合作战！



▲顶着敌人的子弹奋战，还要照顾这个饭桶机器人……

既然叫《星战三部曲》，那关卡自然是很丰富，除了传统的独行侠式的单打独斗，游戏中还有不少地方要和NPC配合过关。其中最多数是和R2机器人配合过关。R2机器人不仅外表看像垃圾桶，游戏中对卢克也没有多大作用的帮助，更多时候是在混战时，卢克不得不用身躯替R2机器人挡子弹，否则一旦R2挂掉，本关任务就宣告失败了。在和R2机器人配合的关卡中，会有一些蓝色的按钮，R2机器人可以在这里补充混战中被打掉的体力；还有绿色的按钮，就需要它来开启以打开前方阻挡的大门了——这是和它合作中惟一的正面作用。



▲这样的漂亮的配合，在平地的混战中是天衣无缝的完美。

和R2机器人相比，公主就厉害多了。公主会拿枪和主角卢克一起持枪作战，而且她的反应非常快，经常在主角没有转身时，身后偷袭的敌人就已被公主毙掉了。不仅如此，混战过后公主还会自动回复满体力。公主的缺点是不能向斜上方射击，一旦主角和她站在一起，公主就极容易遭到来自上方敌人的攻击——实际上，敌人都是朝着主角开枪的，只要主角跳到高处和高处的敌人对射即可，下方的敌人自有公主来解决。

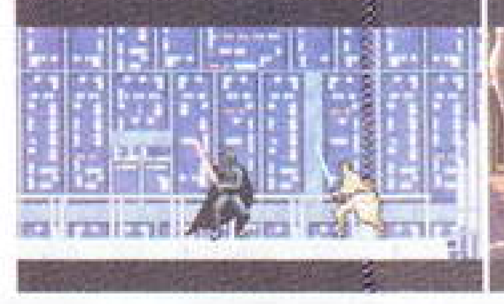
系统简评

这款游戏和《星战三部曲》的4碟DVD装同时发售，其目的无疑是借影片来为游戏助势。其实，高产的Ubisoft现在制作GBA动作游戏可以说是到了得心应手的地步，经典的美版ACT《雷曼3》、《波斯王子》、《分裂细胞》等都出自Ubisoft。游戏总体上说还算不错，但刚上手后因为武器缺乏，多少显得有些枯燥郁闷，但带领R2机器人逃脱以及和公主的配合闯关的还是缓解了初期武器缺乏的郁闷；当有了光剑武器后，游戏便脱胎换骨般地爽快起来，丰富的招式、华丽的大开大合的剑法给了玩家精彩的视觉冲击，甚至使对原作并不了解的玩家都有想



▲融合多种游戏类型是近年来美版ACT的特征之一，本作中也有多个精彩的射击游戏关卡。

看电影的冲动。游戏中人物的动作也做得非常细致，主角漂亮的剑技和BOSS们强悍的攻击必杀都给玩家留下了深刻的印象——当然，游戏还是有一定的不足，除了一眼就看出的人物绘制较为粗糙外，敌我的受攻击硬直时间短也是游戏中的双刃剑，一方面使卢克可以顶着枪林弹雨冲进敌群去挥剑斩杀成为可能，另一方面却使得敌人受到攻击后也能很快地进行反击，这在前期中期的影响不大，但后期却经常出现卢克冲进敌群砍杀然后被敌人乱刀砍死的惨剧，使游戏后期难度陡然增高。




文 马修



Action Man：机器人侵袭

特快专递

Atari也算是世界老牌的游戏厂商了，虽然在硬件上早已威风不在，但在游戏制作阵营中仍是大家风范，仅仅GBA上就创造了《V—拉力3》和《阿斯特利斯和奥贝利克斯XXL》两款突破主机3D性能的佳作。此次的秋季GBA游戏大潮中，Atari再次给我们带来了以当红玩具Action Man为主角的精彩动作游戏《Action Man：机器人侵袭》，虽然游戏仅用区区32M的容量，但游戏做得非常激烈非常火爆，其素质之高再次向世人证明：好的游戏不一定仅靠大的容量！

Action Man：机器人侵袭 Action Man：Robot Attack	GBA
◆Atari/Atari◆ACT◆2004年9月24日◆欧版	
◆1人◆密码记忆◆32M◆29.99美元	
◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄	



城市遭到了突然出现的机器人军团的入侵和破坏，奉命在外调查机器人军团的福林特回电说已查找到机器人军团的总部就在太平洋中部某个岛屿上，于是三个勇士开始了破坏机器人军团总部的战斗。





游戏开始，玩家要分别操纵三个角色，每个角色的能力都不同，后来还要操纵一只大猩猩战斗，到了后期，三个角色可以同时操纵了，只要按L、R键切换，就可以利用每个人的不同能力使作战变得更加方便。下面给大家详细介绍一下三名角色以及大猩猩。

第一主角：游戏中攻击能力最强的角色，他的任务关卡非常多，主要有打拳、飞镖、枪战。他的枪战能力尤其强，枪的种类多、火力猛是他的最大特征，这使得他在后期同时操纵三名主角时，也无愧于第一主角的称号。他的武器有多方向的散弹、具有跟踪敌人效果的导弹以及加速弹。在枪的使用方面，大家不难看出《魂斗罗》的影子，确实，用他战斗时的火爆并不亚于经典的《魂斗罗》。需要注意的是，散弹、导弹等的弹数有限，不过在打光前加上其他类型弹药，武器就会有双重效果甚至多重效果。



第二主角：皮肤黝黑的印第安战士，攻击方式是射箭，箭除了攻击敌人，还能解开游戏中一些开关。按住B，可以确定箭射出的轨迹。比起其他两名主角，他因为一开始就有弓箭这种远程武器，因此会觉得他好用些；但随着游戏的进行，其他两名主角都用上了各种各样的枪，他的弓箭自然也就相形见拙了。到了同时操纵3名主角时，他的作用几乎就是解谜了。





第三主角： 敏捷灵活的谍报家，调查到机器人军团的基地后也参与了战斗，他的徒手战斗和枪战能力都比第一主角略差，但他是惟一具有2段跳能力的角色，因此很多地方需要他才能到达。他的作战关卡也有三种战斗方式，分别为徒手格斗、回旋弯刀和枪战。游戏初期因为敌人都是泛泛之辈，因此他也能在敌群中杀进杀出来去自如，但后期他枪战能力差的弱点就暴露出来了，一些亡命徒经常还没被打死就在他身前自爆……后期3个主角合作时，他的主要作用就是利用他的二段跳来到达其他两名角色到不了的地方。





大猩猩： 游戏中后期的27、29两关出现的乱入型角色，这里当然不用指望大猩猩用枪去战斗了，而且老美在这种游戏上的严肃性，也不用指望它能捡香蕉皮扔……不过大猩猩的攻击力防御力都很高，攀爬技巧也明显高于3名主角。27关还好说，29关就以技巧为主了，像抓藤子表演"空中飞人"、快速跳越碎板等，不小心的话，皮再厚掉进万丈深渊也会一命呜呼的。







特殊关卡介绍

游戏因为比较简单，所以给玩家以火爆流畅的感觉，而各关卡的谜题不是很难，BOSS也容易发现规律。不过除了一般的横向过关的关卡，还有不少的特殊关卡——融入多种游戏类型也是美版ACT的老传统啦。

暴力单车游戏： 是操纵第三主角踩在单车上的RAC型游戏，视觉方面和一般赛车游戏相同，虽然游戏整体只有32M，但凭借以往制作此类GBA 3D游戏的经验，这个游戏制作得相当不错。游戏非常火爆，需要用炸弹把拦在前面的小土山、矮墙和敌人炸掉。炸不掉就看躲避技术如何了，否则便会撞上受伤。



射击游戏： 游戏第17关，主角背上了直升装置就能在天上飞啦。不过飞上天也并非就安全了，凶猛的翼龙、躲在高空踏板上放冷枪的机器人、悬浮在空中的感应炸弹……无一不威胁着空中的主角。主角是生是死，全看玩家的水平啦——不过说实话，这个射击游戏的操作性实在不怎么样。



滑水冲浪游戏： 操纵第二主角踩着冲浪板滑水的游戏，和暴力单车游戏差不多，水路上也有重重障碍，礁石、水雷还有迎面驶来的敌方的水上摩托。趁这些障碍还没到眼前时就及时消灭掉吧。



疯狂摩托游戏： 第一主角驾驶摩托车的横向游戏，摩托装有火炮发射装置，但弹数有限，因此在一开始弹药紧张的情况下，除了碰到拦路的敌人和小土包时开炮，平时就忍一下吧；随着一路上加了不少增加弹药，炮弹足了便可以体会高速飙车并一路用炮弹开路杀敌的爽快了。另外游戏里有不少铁刺钩、岩浆口一类的陷阱，一定要跳过去啊。整体上来说这一关是追求爽快感的，难度不大。



最后，公布全模式、关卡开启的密码：MAXIM。

文 LIKY

星际宝贝2

星际宝贝2 Disney's Lilo & Stitch 2	GBA
◆Buena Vista Interactive/Climax◆ACT ◆2004年10月12日◆美版	
◆1人◆ 自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

特快专递

刚刚在上一辑《掌机王SP》的“口袋光环”中向大家推荐了《星际宝贝》这款游戏，没想到这么快它的续作《星际宝贝2》就来到玩家面前。相比于前作，2代进化巨大，加入了新的武器和数量众多的同伴，不仅战斗更为激烈爽快，谜题设计也更为巧妙考究，绝对是近期一款不可多得的优秀ACT佳作，下面我就给大家介绍介绍。

前作是根据迪士尼的同名电影动画片改编而来，本作同样也是这样，这次的故事讲述的同样是史迪仔(Stitch)与小女孩莉萝(Lilo)联合对抗外星敌人的故事，不过这次的敌人比前一集的强大得多，因为这次他们要面对的是众多的“小魔怪”，这些小魔怪都是与史迪仔一样的外星实验品，本身具有各种特殊的能力，在游戏中他们会作为BOSS给史迪仔和莉萝带来各种麻烦，不过当他们被打败后都会成为史迪仔和莉萝的好朋友，并帮助他俩一同对抗敌人。

第一主角——史迪仔

游戏的主角是史迪仔和小女孩莉萝，他们两人会交替在不同的关卡中行动。而第一主角史迪仔是典型的暴力分子，只会用武器来说话，双枪加手雷的组合从上一作开始就是他的标准武器装备，而在本作中，他还有了更多同伴的支持，同伴的特技让他如虎添翼，所以以他为主角的关卡玩家能够充分享受横扫敌人的爽快感。在武器方面，本作新加入了跟踪导弹，使得射击场面更加火爆。



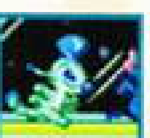
史迪仔的基本操作

A	跳跃(连按两下为二段跳)
B	射击
L	切换特殊攻击
R	使用特殊攻击

◆特殊攻击

特殊攻击包括手雷、特殊道具(令画面变慢)、同伴特技，按L键可顺序切换。

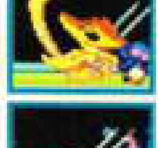
史迪仔的同伴



声波怪： 发射出超声波贯穿敌人，每攻击一次消耗12格能量。



炸弹龙： 一次扔出3枚手雷，每攻击一次消耗3格能量。

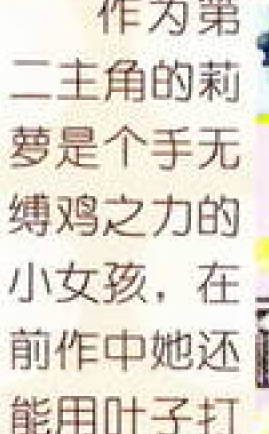


棒球怪： 用尾巴反弹敌人子弹，每攻击一次消耗0.5格能量。



小火龙： 发射跟踪子弹，每攻击一次消耗0.5格能量。

第二主角——莉萝





作为第二主角的莉萝是个手无缚鸡之力的小女孩，在前作中她还能用叶子打落小蜜蜂、用花草来伪装自己，而在本作中她连这些都不会了，除了会搬动机关什么都干不了，好在她有各位同伴的帮助，她才能顺利前进。以她为主角的关卡基本都是解谜关，玩家要不断切换同伴，充分利用同伴的特技来帮助小莉萝前进。这种不断切换人物合作解决谜题的方式很考验玩家的大脑，也非常有挑战性。

莉萝的基本操作

A	跳跃
B	无
L	切换同伴
R	转换同伴

◆转换同伴的小技巧

当切换到同伴行动时，如果按住R键不放，可以将该同伴立刻召回到莉萝身边，而不是将他留在原地待命，利用这一点可更快捷地解谜。

莉萝的同伴



冷气怪： 能够吹出冷气来推动木箱、冻住水面、冰冻敌人、熄灭火堆等。另外他的弹跳力也很优秀。

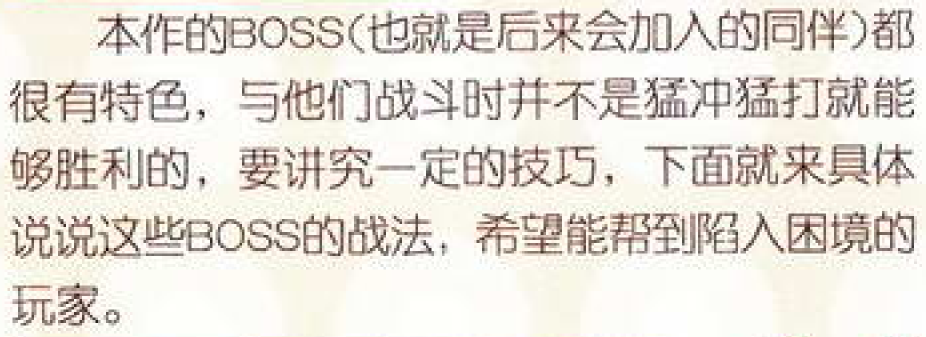


地震猫： 体重巨大，不能跳跃，可以压住开关、推动木箱或石块，另外他还能摆动尾巴震落木箱或石头。



电精： 能够自由在空中飞行，身体中流动着强大的电流，可以在电线中穿行，还能够打开有闪电标志的机关。

BOSS攻略



本作的BOSS（也就是后来会加入的同伴）都很有特色，与他们战斗时并不是猛冲猛打就能够胜利的，要讲究一定的技巧，下面就来具体说说这些BOSS的战法，希望能帮到陷入困境的玩家。



第一关BOSS“炸弹龙”： 先切换到“冷气怪”同伴，站在升起的活塞上向上喷冷气，冻住BOSS，然后让莉萝搬动左右的开关移动滑轮，将BOSS送到中央的钢爪之下，然后搬动中间的开关，让钢爪挂起BOSS。



第二关BOSS“地震猫”： 跳上屋顶，引诱“地震猫”站在大钟下，然后不断攻击大钟，让大钟把他罩进去。

第三关BOSS“棒球怪”： 莉萝顺序搬动两个开关打开风扇，使BOSS打出的子弹偏离方向，到达第二层平台后，让“地震猫”推动铁块到右边挡住子弹，莉萝再次爬上左边平台搬动开关，让最上面平台移动，然后让“冷气怪”通过移动平台到达右边，用冷气冻住发红的装置使风扇停转，莉萝搬动最后的开关，剩下的就简单了，把笼子推下去罩住那个发狂的家伙就行了。





第四关BOSS“电精”： 这个BOSS不断在电线中穿行，只有打爆黄色线圈，他才会现形，不过此时还是不能直接攻击他，只有利用同伴“棒球怪”来反击他的攻击才行，打中他6次就行。



第五关BOSS“火龙”： 这个BOSS必须用两个同伴配合才能干掉他，先用“电精”电他一下，让他暂时麻痹，然后用“地震猫”震动地面，把他震落到岩浆中。

最终关： 最终关史迪仔与莉萝要交替行动，当史迪仔行动时消灭全部敌人就行，当莉萝行动时，要切换到同伴，让同伴被平台上的那个家伙吸收，这样来回3次，让3个同伴都被吸收后便可过关了。（最后的舞台让所有同伴发动特技攻击一下那只兔子就行。）



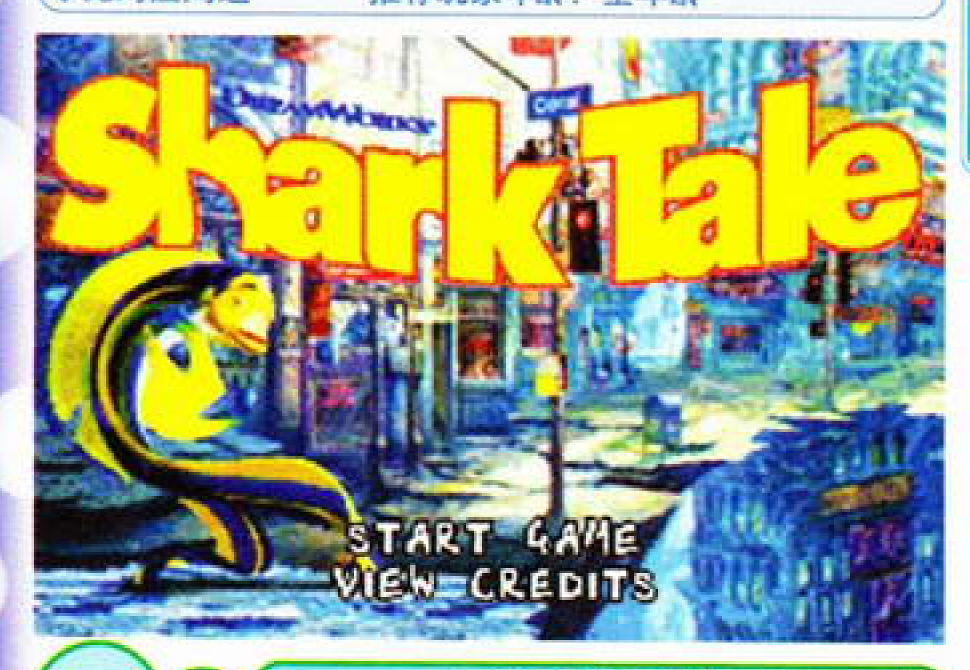
好了，游戏就简单介绍到此，希望玩家都去好好玩玩此作，真的很不错的哦。

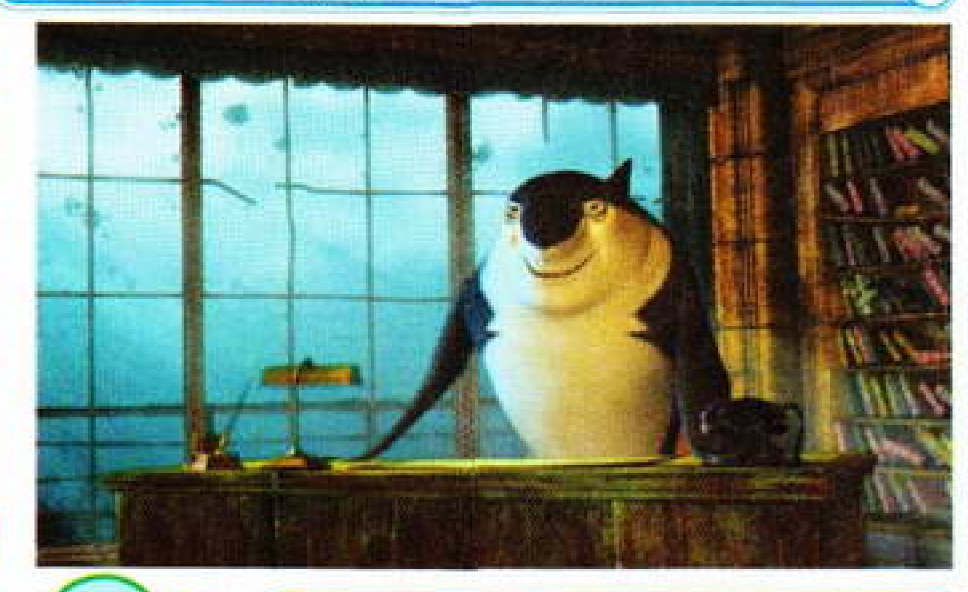
文 马修

特快专递 鲨鱼故事

鲨鱼故事 Shark Tale	GBA
◆Activision/Vicarious Visions◆ACT◆2004年9月27日◆美版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

现在可真是"丑人当道"啊，又绿又丑的史莱克大红大紫，梦工厂的近期票房大作《鲨鱼故事》中的角色也实在是丑得可以。而这股"丑"之风又借由动画改编游戏以及美版GBA游戏大潮的到来而吹到了GBA上——实际上，比起《德克2》，《鲨鱼故事》中的人设还是挺漂亮的……





剧情简介

海洋深处，凶残冷酷的鲨鱼里诺带领着它的海底黑社会鲨鱼黑横行霸道，巧取豪夺。主角奥斯卡是一个清洗店的职员，虽然个子矮小却总梦想干番惊天动地的大事情。不过现实很难让它得志，于是它只好以吹牛说大话来自我陶醉……一次偶然，它遭到了鲨鱼帮大太子弗兰克的追杀，逃亡途中，一个渔船抛下的锚正砸中倒霉的弗兰克——小混混出身的奥斯卡当





然不知道他将面临多大的危险，相反，它还将这个歪打正着的机会让自己成了反黑英雄，虽然好友安吉——一条美丽的雌性天使鱼对这件事守口如瓶，但无奈吹惯的奥斯卡终日以"鲨鱼杀手"自居，于是，黑帮找上门来了……





普通战斗关卡简介

游戏大多关卡是自由度非常高的横向ACT类，主角奥斯卡完全就是一个披着鱼皮的混混，攻击方式也是超级拟人化，下面就是奥斯卡的操作说明。





▲美轮美奂的海底世界。

方向键	控制奥斯卡在水里的活动。
B	用鱼尾巴当脚踢，"腿法"相当漂亮呢。
A	用鱼鳍当胳膊打，最后一"掌"很有气势的；当拾到飞行武器时就变为投掷攻击。
R	具有攻击性的冲刺，但也有一定的反弹效果。
前进时按B	翻身踢，看起来漂亮而已，作用不大。





一般战斗关卡中，主要的敌人就是魁梧的寄居蟹和章鱼、虾一类的喽罗，其实这些敌人还是很强的——并不仅仅是它们多有实力，游



戏古怪的攻击判定也使得它们可以在遭受连击时能还击对手。还有大多关卡都不要求一定要全灭敌人，一般的时候，利用冲刺冲过去也可以过关。到了后期，奥斯卡就要直面鲨鱼黑帮了，这时它需要在鲨鱼们巡逻范围之外活动才能安全，否则一旦被发现，立即葬身鲨鱼的血盆大口，这时，还能体会到一些潜入游戏的乐趣呢。

其他类型关卡简介

美版动作游戏里掺入其他游戏类型现在已是司空见惯了，而《鲨鱼故事》比起其他动作游戏，其融杂的类型是多、杂而且搞怪，实际上，《鲨鱼故事》本身就是一部乱七八糟的杂糅型喜剧。下面就为大家介绍几个有趣的。

清洁口腔：奥斯卡的老板史克斯是一个非常会赚钱的河豚，它的清洁公司不仅接居室、办公室的清洁生意，还接待一些黑道大佬们的口腔清理买卖，而每每此时，身材矮瘦的奥斯卡便成了钻口腔的不二“鱼”选。虽然生一肚子闷气，但为了生存到将来成为大英雄那天，它还是忍了……游戏方式就是简单的《DDR》类游戏，将与屏幕中下处圈重合的提示来准确地按键，奥斯卡就会华丽地挥舞着大扫把在大鱼嘴里刷呀刷……



赛海马：搞怪的赛马游戏海底版，比赛开始前还会有“赌马机”那经典的音乐。动画中就是因为奥斯卡的吹牛，使它的老板输了这场赌马继而霉运连连的。游戏中连按A键加速，按B键跳跃。赛道中有一些障碍，但只要熟悉操作便没什么难的，是很滑稽的剧情过场小游戏。而后面精彩的逃亡，操作方式也和这个相同。

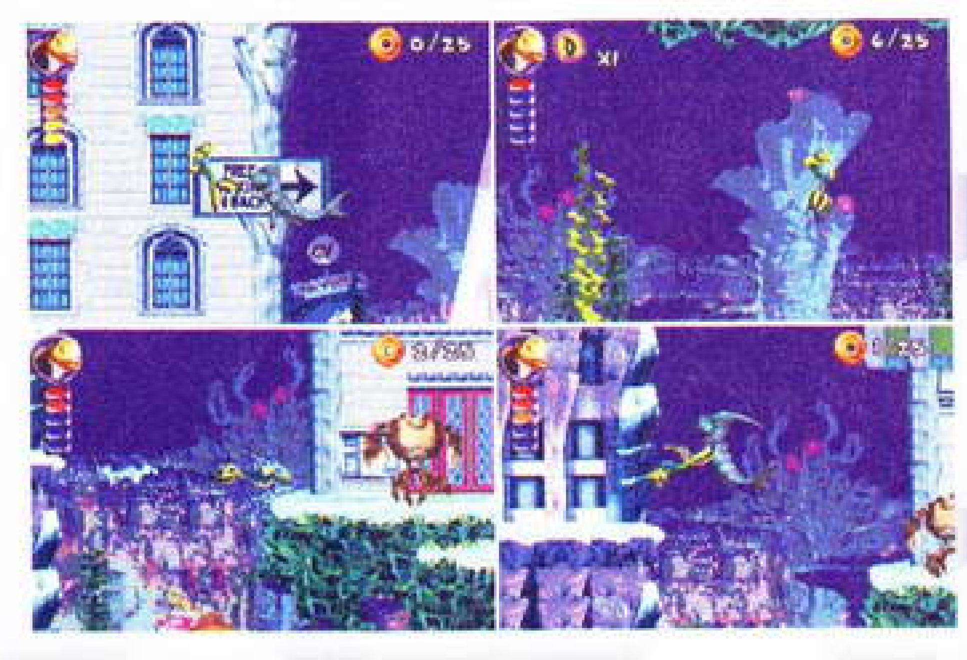


躲避水母：因为说大话令老板史克斯赌马破了财，奥斯卡便逃跑了，但却被水母姐妹阿妮和波妮抓住了，这对喜好恶作剧的水母决定在把它交给史克斯前好好捉弄一番，于是奥斯卡就不可避免地撞了霉运。但我们的主角是能屈能伸的，这个时候扮小丑状躲来躲去丢面子事小，被水母姐妹的触手给蛰一下可不是好受的。游戏方式和清洁口腔一样是属于《DDR》类型，不过被绑在礁石上的奥斯卡更滑稽了，一会缩下头，一会又窜一下，非常搞笑。



单挑鲨鱼：鲨鱼弗兰克追杀时奥斯卡被船锚砸到，借机吹牛的奥斯卡也成了“鲨鱼杀手”，它的实力到底如何？还是让它和鲨鱼亲自比试一下吧。这个游戏要挑战巨大的鲨鱼，表面上看攻击速度快的奥斯卡是占优势的，但鲨鱼的攻击力是相当可怕，因此找看时机按↑、↓躲避攻击更加重要，需要注意的是，鲨鱼很多时在出完一“拳”后会又接上一“拳”。





特快专递

文 马修



◆EA Games/Krome Studio◆ACT◆预定2004年10月12日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆GBA专用联机对战线◆售价未定
◆对应周边未定

袋狼2 丛林营救



2004年的秋天，新一轮的GBA游戏大潮再次到来，此次美版游戏给人以咄咄逼人的感觉，虽然和日版王牌作品相比还差一些，但其中也不乏高素质之作。上次前线狙击中给大家介绍的《袋狼2》也在这一批美版佳作之中，而美版游戏的大胆的原创，更给日渐成势的平淡游戏市场注入了不少的活力。

一目了然的地图

游戏虽然是ACT，但和《超级马里奥3》一样，本作采用了地图设定，地图上道路交错纵横，路旁那些圆形图标就是地图上的固定地点了，其中黑色袋狼头像的地点就是主角阿泰所在的丛林营救总部；而那些黄圈圈起的地点则是需要完成任务的关卡；蓝圈圈起来的就是已经完成了任务的关卡，虽然完成任务，但还可以重新进入；而那些红色圈住带有的禁止标志的图标则是暂不能进入的区域，需要完成其他任务或达成一定条件才能进入；还有一种图标，里面有一个难看的鸟头，这就是BOSS关卡了。



▲那个难看的鸟头就是BOSS卡斯所在的关卡。

丛林营救总部

在罪恶横行的大陆上，有一个绝对安全的地方，就是丛林营救总部，阿泰和他的朋友们都在这里，很多重要情报的获得，新的升级道具和新武器都要在这里购入。下面三个都是游戏中非常重要的角色，每打败一次BOSS，都记得来他们这看看哦。



萨兹

一只漂亮的雌性袋狼，性格上属于那种大大咧咧的小太妹，阿泰卷入营救行动就是由她把车开下悬崖开始的。在冒险中，她就负责驾车与横行于路面的敌人展开战斗。而阿泰要出发冒险，也必须由她驾车送到目的地。

朱利亚斯博士

一只老树袋熊，整天埋头研究开发一种叫"Bunyips"的东西，这是提升阿泰能力的重要道具，拥有新的Bunyip后，在战斗中阿泰便可以驾驶更新的机器人了。而许多关卡是必须要乘上机器人才能通过的。



斯莱

和阿泰一样也是袋狼，虽然不像阿泰那样善战，但他经常能搞到一些新武器提供给阿泰。当然了，钱还是要照收的，游戏中有时就会出现阿泰因为钱不够被它请出店的尴尬场面。不过，他也是蛮有用的。

战斗关卡介绍



▲假树袋熊看起来更像大老鼠。

游戏的战斗关卡便是传统的横向过关类，任务大多是到处寻找营救树袋熊等的倒霉蛋，也有找出假同伴、赶鳄鱼等，关卡的自由度相当高的，在一些稍复杂的关卡，阿泰有时要转上数次才能完成任务，当按下START后再按R，就可以查看本关需完成的任务。在战斗中会出现一些道具和特殊地点，其中路过即升起的小木棚为存盘点；蘑菇丛则相当于传送点，站在蘑菇丛中不动，很快阿泰就会被传送到上一个记忆点；爪印碎片是补HP的道具，为1/4时就补1/4的HP，是完整的爪印则会将HP补满；阿泰的头像是奖励一条命；而旋涡则可以进入隐藏关卡。

游戏中出面阻挠阿泰的自然就是恶棍卡斯手下的爪牙了，敌人的种类很多，而且特征也不尽相同，初期那些黄色的敌人用初期武器就可以轻松解决掉；而后来出现的白色敌人就防御力很高了，要升级武器才能攻击它们；而一些持剑的对手，他们更可以将物理攻击的回旋镖完全防御住，实际上，只要用带有魔法特性的武器就可以把他们轻松解决掉，如果没有魔法武器，阿泰也可以干脆冲上去一口咬死对方；神出鬼没的忍者系敌人就不好打了，但用跟踪类回旋镖可以轻易除掉它们；还有一种伪装成人质的敌人，虽然他们伪装时不会主动攻击，但有些关卡偏偏是要找出并消灭他们才能过关，而要他们现形，只有用带准星的照准系回旋镖，除了以上这些，驾驶机器人的敌人、吐火的敌人以及空中的鸟、水中的鱼都不容轻视。当阿泰跳起时，按住B键可以使他滑翔，但从太高处往下跳，就容易失去平衡摔伤。而当阿泰下水时，他的HP就会全满；同样，他在水中受伤后再来到陆地上，水中受的伤也会痊愈。



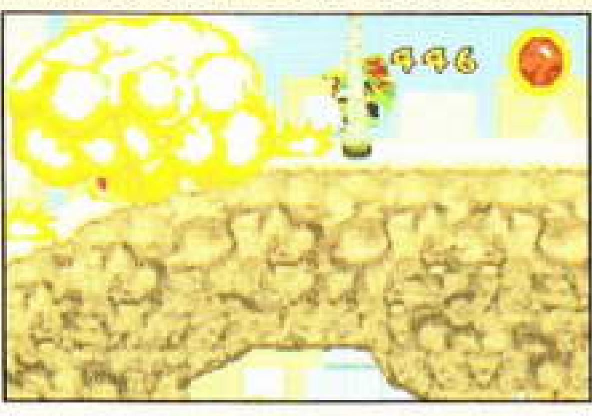




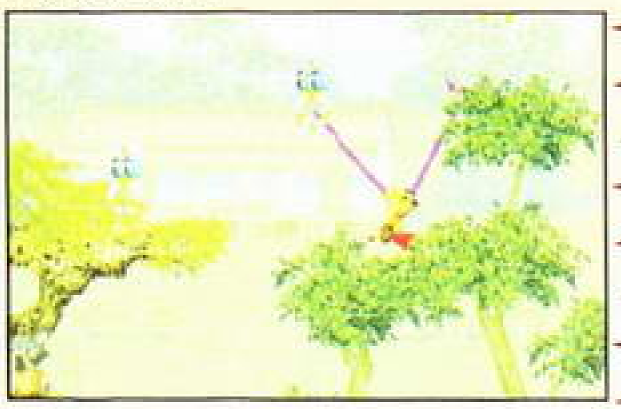
武器简介

阿泰的武器是澳洲特有的武器——回旋镖(亦称飞去来器)，随着游戏的进行，在斯莱的店里还可以买到新的回旋镖，新武器的攻击范围和威力都有提升，回旋镖有好多种，游戏中按L键进行武器的切换。

普通类：阿泰初始的武器便属于此类，无自动跟踪功能、无魔法特性、除战斗之外无其他用处，其特点就是没有特点，当然价格在同等级武器中也是最便宜的。虽然陆地上这种回旋镖在购入其他种类后便很少应用，但这却是惟一一种能在水中使用的武器。







功能类：这类回旋镖带有绳索，可以钩住关卡中一些悬在空中的环上，使阿泰到达用普通跳跃到达不了的地方。这类武器的攻击性能和普通武器差不多，因此不必刻意去买更新更强的，有一个能够当绳索用就可以了。

魔法类：这类武器的攻击带有魔法特性，分为冰、火、雷三种，武器级别越高，魔法攻击能力就越强。这类武器对于那些物理防御超强的敌人可以实现一击必杀，但飞行速度比普通的

慢一些，因此，还是不大适合在混战中使用。

爆炸类：这类武器和魔法类武器一样，接触到物体会带有爆炸效果，等级越高杀伤力也越高，是打大BOSS的最佳选择。

照准类：这类回旋镖有准星，可以方便地瞄准敌人，按B+方向键可以调节准星在屏幕中的位置。更重要的是这种武器的准星可以令伪装成树袋熊的敌人现形，还可以找到隐藏的主角照片。

跟踪类：这种武器的价格最高，但也最为实用，投出后这种回旋镖会自动去攻击画面中各个方位的敌人，升级后更可最多投出6 发，在混战和BOSS战中都非常好用。但也别太无顾及地乱扔，否则镖飞到很远处去追击敌人时，可能就会有敌人突然出现在面前。





当武器没有升级却直面高防御的敌人或处于回旋镖飞出面前却出现敌人的“真空期”，这时阿泰本身的野兽优势便得以展现了，只要接近敌人按B，他的大嘴就可以将大多数杂兵一口咬死，虽然有点冒险，但确实是解围的好办法，当然，对于HP很多的BOSS想这么咬就非常危险了。

机器人简介

机器人是游戏中的精彩部分之一，无论敌方我方都有机器人对决的精彩战斗，而BOSS也都是体格庞大的机器人。当贴近机器人按↑+B，阿泰就乘上了机器人，按L阿泰则从机器人上下来，阿泰在游戏中可以驾驶的机器人有如下几种：



黄色机器人

负重型机器人，徒手攻击方式不大实用，但可以用来举起大块石头以清除路障或为跳上更高处作垫脚台。



红色机器人

最初的战斗机器人，攻击方式就是用铁臂击打敌人，按↓+B会发出击打大地攻击两边的必杀。



橙色机器人

跳跃能力超强、敏捷到不易控制的机器人，最大特点是可以飞行，而且其武器导弹的威力也相当大。



黑色机器人

战斗机器人的最终状态，臂上装备了电子枪，按住B蓄力放开后还会发出威力巨大的电子炮，可以按方向键调节电子炮的射击方向。黑色机器人还具有二段跳的特性，在所有机器人中是最容易控制的。



蓝色机器人

消防用机器人，可以穿越火焰，武器水枪的强大水压不仅可以灭火，还可以消灭敌人。

隐藏关卡

当完美地完成任务，即找到了全部散落在关卡里的树袋熊，此关在地图上就会在插上一面旗子，再重新进入这关，就会找到关卡里的魔力旋涡，进去后就来到了隐藏的关卡，当完成了隐藏关卡的任务后，地图上该关卡就会打一个大大的勾。



▲从漩涡跳进去就到了隐藏关卡。



▲完成后关卡上打了一个大的对号。

公路对决

阿泰在地图上是以越野车作为代步工具来往于各个任务地点，由于罪犯组织的规模实在大，因此即使是在路上行车也难免遭遇敌人爪牙的拦截。于是，一场公路上你死我活的追逐战便不可避免地展开。每支敌人的车队有5辆摩托车，追逐战的目的并非是到达什么终点或第一，而是把公路上的敌人全都撞死，你不撞死他它们，就会被它们撞死——消灭他们的方法是将敌人的摩托车撞至路边使其毁掉，一般来说撞摩托车的轮胎最容易使摩托车弹到路边，如果直接撞摩托车身，是很难撞坏的，最好的方法是撞车轮。需要注意的是，撞飞别人时，自己的越野车也会有少许反弹，不要被撞到路边，虽然萨兹的车不会像摩托车那样撞一下就爆掉，但最多也只能损坏四次；另外，当车驶过公路上已经坏掉的路面时，也会使车受到损伤。



▲萨兹的车开得很狂野啊……

通关画面的小游戏

本作借鉴了《任天堂大乱斗 DX》将STAFF画面亦作为小游戏的设定，在出现制作公司制作人员名单时，可以操纵驾驶着黑色机器人的阿泰去打狼狈不堪的卡斯——出口恶气吧，他不会还手的，随便蹂躏他……打累了腻了按下START就回到了标题画面，读取记录还会继续游戏，为100%的通关达成继续努力吧。



◀好好揍你个老鸟！



尼克动画：疯狂拍摄

文 马修

“《尼克》系列”卡通片近来人气直线飙升，而相关的游戏也在GBA推出了不少作，但国内一直反应平平，卡通动画是美国人气卡通系列之一，但在GBA上，但由THQ发行的由《尼克动画》旗下众多的明星们出演的系列游戏，却一直反应平平，原因就是该系列动画在国内认知度低，而且作为美版动作游戏，这些作品也确实太平淡、太缺乏创新，但本作却给了玩家意外的惊喜，一不小心就着迷啦。



尼克动画：疯狂拍摄 GBA
Nicktoons: Freeze Frame Frenzy
◆THQ/THQ◆ACT◆2004年9月27日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆29.99美元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄



城市中发生了奇怪的混乱，为了调查这起骚动的真相，尼克的动画明星们拿起相机开始了拍摄与调查。游戏的剧情就是这么一如既往地荒诞离奇，不过去大街上拍摄，那一幕幕或精彩或荒诞的闹剧，还真就不知不觉地被吸引了。

游戏中每关开始前可以选择角色，角色有5项参考数值，分别如下：

JUMP POWER	跳跃能力
WALKING SPEED	步行速度
RUNNING SPEED	奔跑速度
ENDURANCE	耐力
FLASH GAUGE CHARGING SPEED	拍摄反应速度



以上的数值就决定了每名角色在游戏中的表现，需要注意的是，跑动时是不能拍摄的。

连续抓拍系统

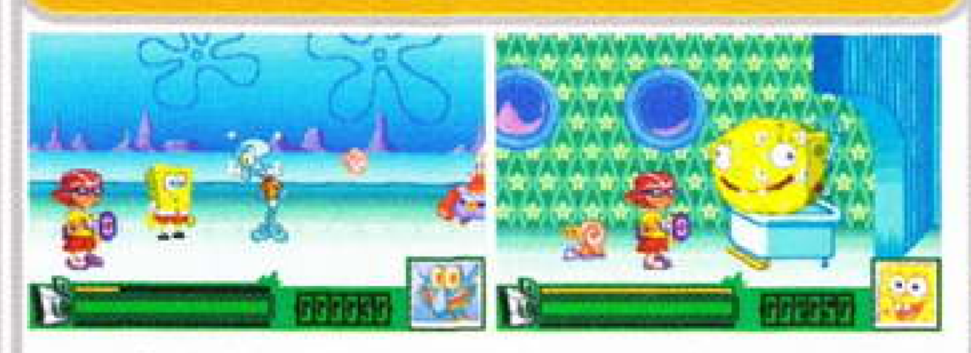
乱哄哄的大街上实在有太多东西值得拍摄，但有些绝对是平时罕见的，比如出现在远方的巨大怪物！还有飞在空中的飞机、躲在柜子里的胆小鬼、突然出现来拿相机偷拍主角的狗仔队等等，如果连续拍摄他们，就可以将他们消除掉，这时会有很高的分。而有一些，拍他们就会令他改变动作，进而知道他们的目的，非常有趣。



有的关卡中会接连出现很多相同的人或其他，比如冲刺而来的橄榄球、猴子、海底餐厅里就餐的客人、水母，甚至还有会对主角造成伤害的螺母等等，当把它们拍摄到一定数量时，也会得相当高的分。



游戏需要挑战的是？



游戏的难度不是很高，场景也大都是动画原作中的场地，滑稽搞笑趣的尼克动画风格也很吸引玩家。而游戏中可以伤害到主角的，不过是一些拍摄一下就可以搞定的螺母而已，即使BOSS也不是多难，因此，游戏中玩家更多的是轻松地抓拍街上有趣搞笑的一幕一幕，那种惬意确实不亚于漫步于山水间拍摄人间美景。不过这样轻松几关，就会发现分数达不到最低要求，于是只好从头再来……这才是游戏的真正难度之所在，因此玩家在欣赏搞笑事件之余，也要留意抓拍那些值得“纪念”的照片，



而这就看玩家的连拍手法了，一个是多拍前面提到的接连出现的人或事物；另外要手疾眼快，很多一闪即逝的人或事物都很考验玩家的反应能力；最后就是要有好奇心了，更衣箱、窗子里、卫生间、路旁的巴士车门……在这些地方拍，往往会发现一些藏在其中的人，虽然有偷拍嫌疑，但他（她）们可大都能够被连续拍摄至消失的，这样玩家就会得到很高的分了。

文 邪魔天使



火焰之纹章 圣魔之光石 GBA
ファイアーエムブレム 聖魔の光石
◆Nintendo◆S·RPG◆2004年10月7日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

火焰之纹章 圣魔之光石

——剧情鉴赏（上篇）

楔子

在遥远的古代，

大陆上充斥着各种各样的魔物。

人们痛苦地被魔物所蹂躏，无能为力，

只能等待灭亡之时的到来。

但是，当人们仰面苍天绝望之时，

希望之光诞生了。

圣石，

拥有击退魔物之力的五颗神圣的宝物。

英雄古拉德所领导的勇者们手持“圣石”与魔物展开了激烈的战斗。

终于，他们击败了魔王，将它的灵魂用“圣石”封印了起来。

魔物从大陆上消失，

人们终于过上了和平的生活。

但是……

玛基·维尔大陆，很久以前魔物已从这块大陆上消失，大陆恢复和平已有800年……

人们将自古传承至今的“圣石”奉为守护石，国家已在这片大陆上形成。

以武勇闻名于世的“勇王”法德所统治的鲁内斯王国。

拥有优秀智略头脑的“贤王”海登统治的弗雷利亚王国。

拥有绝世美貌和高雅气质的“白沙女王”伊修美娅所统治的迦哈那王国。

忠厚仁义的“正教皇”曼瑟尔统治的罗斯顿圣教国。

性格温厚的“稳健帝”比加尔德统治的古拉德帝国。

这五个拥有“圣石”的传统国家，加上新兴的商业国家卡尔齐诺共和国如今似乎已经忘记了魔物的存在以及古代的战争。

大陆也保持着这种懵懂的和平状态。

但是，大陆历803年……

突如其来的异变席卷了整个大陆。在持有“圣石”的国家中，拥有最大版图的古拉德帝国，在皇帝比加尔德的命令下突袭了鲁内斯王国。突然受到同盟国古拉德帝国的攻击，内陆王国鲁内斯在毫无反击的情况下节节败退。战乱之中，离开王都的鲁内斯王子伊夫列姆也杳无音讯。乘胜追击的古拉德帝国现在已经逼近了鲁内斯王国的王都，而鲁内斯王国陷落，现在已经是时间问题了。

序章 鲁内斯陷落

“报、报告！城门已被突破，比加尔德皇帝率领的古拉德军队已经侵入城里面了！”一名士兵急冲冲地跑到鲁内斯王国法德面前，从他汗流浃背和身上的伤痕可以看出外面战斗的惨状。



“是吗……”法德叹了口气，似乎已经看到了自己的命运。

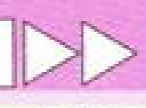
“我军的守备队马上就要崩溃了，又联系不上前线的伊夫列姆殿下，援军无法到达……陛下，这样下去……”

“到此为止了吗……”法德觉得现在反倒平静下来了，他认为现在是他下达最后的命令的时候了，他稍微调整了一下自己的呼吸，对士兵们下达命令，“叫士兵们投降。”

“父亲……”对于这个命令，法德的女儿、鲁内斯的公主艾瑞柯表示出巨大的不解。

“艾瑞柯，我给你的手镯你带着吗？”法德国王并没有作解释，他现在更关心的是另一个问题。

“是，在这里……”艾瑞柯小心翼翼地从怀中拿出了一个精致的手镯。





"嗯。"看到手镯，法德国王终于放下了心，他立即向站在身边的一名英气勃勃的男子下达了命令。

"塞思！"

"属下在。"红发的将军单膝跪在了国王的面前。

"你带着艾瑞柯逃到弗雷利亚去，你们去向弗雷利亚王海登求助，他会保护你们的安全的。"

"明白。"听到国王的命令，塞思将军并没有说出什么同生共死、要誓死捍卫王都的话，他知道现在国王的想法，也深知自己的国王是个说一不二的人。

"但是，陛下您……"虽然知道国王的性格，但塞思还是非常担心国王陛下的安危。

"我留在这里。"法德的话不容反驳，他的语气非常坚决，"古拉德帝国是我们的盟国，为什么会发生这样的事情，我一定要知道事情的真相。鲁内斯的灭亡是我招致的，与国家共存亡，这就是我这个愚昧国王的职责。"

"怎么会……父亲，如果父亲您要留下，那我也会和你在一起！"

"去！塞思！"法德下达了最后的命令，艾瑞柯是他的希望，他不想看到女儿在这个时候死去，他命令塞思将军强行将她带走。

"请您原谅，艾瑞柯殿下。"塞思也顾不上男女关系，他将艾瑞柯强行抱上了马，就在他们刚走不久，大军已涌进了宫殿……

"伊夫列姆、艾瑞柯，不要死啊……"

塞思顺利地将艾瑞柯从王都中救了出来，他立即派遣手下弗朗茨先行到弗雷利亚去请求救援，但此时一名飞龙骑士出现在了塞思和艾瑞柯面前。

"带个女人？难道那个女人是鲁内斯的公主？"那名飞龙骑士阴阳怪气地说道，傲慢的眼神和无礼的举动更是让人厌恶三分。

"嗯哼，看来我猜对了。"看到塞思没有回答，飞龙骑士得意地笑了起来，看来他对自己的智慧还是很满意的，"男人就死，女人我就要了。"

"哼……"饶是塞思的涵养再好，听到这个男人如此无耻的话，他再也忍不住了，举剑就劈向了那个无耻之徒。

"我的名字叫'月长石'巴尔塔，古拉德帝国将军之一，你会被我'吃'了的。"巴尔塔狂妄地说道。

由于长时间的激战和为了保护艾瑞柯，塞思不小心挂了彩，但他还是奋力保护艾瑞柯从巴尔塔的手中逃脱。但巴尔塔并没有露出懊恼的神色，相反他还喜欢这种猫捉老鼠的游戏。

"逃吧，逃吧，尽情地逃吧！你们是想延长我的快乐游戏吗？"

带着艾瑞柯，塞思很快就逃出了巴尔塔的视线。

"对不起，公主，请原谅我刚才的无礼。"对于事前抱着艾瑞柯逃跑，塞思很有骑士风度地对公主道歉。

"没关系，如果没有你，我也不会逃出来了。现在我还活着，这都是因为你的功劳，真的是非常感谢。"艾瑞柯当然不会责怪塞思，她忽然看到塞思的伤口中渗出了鲜血，"你受了这么重的伤，我们必须找个地方来处理一下……"



"这种程度的伤没什么，我们现在还是赶紧前往弗雷利亚吧，请不要辜负了法德陛下的期望。"

原本艾瑞柯还想固执一下，但一听到父亲的名字，她就软了下来。

"不知道父亲现在是否平安……还有在先前失去消息的哥哥也……"一想到哥哥的安危，艾瑞柯不禁又开始担心起来。

"法德陛下、伊夫列姆殿下都是很强的人，即使对手是古拉德帝国皇帝，他们也丝毫不逊色，所以公主您现在还是考虑一下自己吧。如果您有一个三长两短，他们二人不知道会有多伤心。为了能与他们再会，现在必须要去弗雷利亚。"

"是、是啊……我们快走吧！"在塞思的鼓励下，艾瑞柯终于有了一点精神。

现在两人已经来到了国境处，离弗雷利亚王国国境的缪兰城已不远。但此时古拉德的追兵已经追了上来，艾瑞柯勇敢地拿起了剑，决

定奋战到底。

"艾瑞柯殿下，请退下。"看到公主这样的举动，塞思连忙阻止。

"没关系，塞思，好歹哥哥也教过我剑术，我也要战斗！"

追兵的人数虽然多于两人，但好在实力并不是太强，很快就被塞思和艾瑞柯击退，但第一次杀人，艾瑞柯不免觉得有些不适应。

"艾瑞柯殿下，您没受伤吧？"看到艾瑞柯惨白的脸色，塞思关心地问道。

"啊，没什么，我很好。"艾瑞柯努力挤出一丝笑容，但她并不知道这个笑比哭还难看。



"但是您的脸色……"

"没关系，没关系，这……就是战争，和哥哥、利昂一起练习的时候完全不一样，敌人被打倒，就再也活不了了。这真是个悲惨的世界，人与人的心无法交流，只有力量才能支配一切……为什么古拉德帝国会发动这样的战争……"

"艾瑞柯殿下……"看到艾瑞柯那痛苦的神情，塞思也不免心痛起来。是啊，这样的年纪就要承受这么大的痛苦，如果是一般的女孩子早就受不了疯掉了。但艾瑞柯毕竟是"勇王"法德的女儿，她有着不同于普通女孩的坚强，这是值得欣慰的地方。

"我没事。"艾瑞柯露出了坚定的神情，"我是不会输的，我要等到夺回失去的祖国，等到与父亲、哥哥再会的那一天！"

第一章 逃离之行

此时的古拉德大军已经进入弗雷利亚境内，而边境之城缪兰现在也是岌岌可危，但在缪兰城中出现了一名年轻少女的身影，俨然是弗雷利亚的公主、艾瑞柯的好友塔娜。



"塔娜殿下！古拉德军很快就要杀到这里来了！"传令兵带来了一个并不好的消息。

"哎？这么快？这、这可怎么办……"遇到这样的情形，塔娜一时间也不知道如何是好。

"以这座城的兵力一定是撑不住的，殿下还是赶紧回王都吧！"士兵极力劝阻塔娜说道。

"那不行，我还没找到艾瑞柯，她是我的朋友，如果我不帮她的话……对了！你去找我父亲……弗雷利亚王搬援军！"

虽然弗雷利亚士兵英勇善战，但缪兰城的防守实在是薄弱，很快就被古拉德军的布雷根攻陷了下来。

"住手！"对于布雷根的粗鲁行为塔娜奋而怒斥道，"如果你再动粗我就不客气了！"

"你是谁？"布雷根眯着眼睛看着眼前这个娇小的女孩。

"我，我是塔娜，弗雷利亚王国的公主，不准你在我们国家胡乱撒野！"塔娜并不知道这样的"自报家门"会给自己带来多大的危险。

"哦，弗雷利亚的公主？真是太好了……"眼前的这一块肥肉不禁让布雷根喜出望外。

"你快点滚出这座城，如果我有什么事，我父亲和哥哥决不会饶了你！"

"哼，听说弗雷利亚王海登非常溺爱自己的女儿，如果把你当成人质弗雷利亚一定会马上陷落。卫兵，把这女人给我关进牢里！"布雷根似乎已经看到了飞黄腾达的光明前程，有了塔娜公主这张王牌，不怕海登不就范。

此时的艾瑞柯已看到缪兰城外已经被古拉德的士兵所占据，看来这里已经被攻陷了。

"终于古拉德也向弗雷利亚下手了……"虽然塞思并不想看到这样的情形，但事情迟早是会发生的，"艾瑞柯殿下，这里太危险，我们还是绕过缪兰城前往弗雷利亚王都吧。"

"但我不能见死不救，我听说当我们鲁内斯被古拉德军侵略时，人民遭到了古拉德士兵非人的虐待。房屋被烧，财产被抢，妇女遭到污辱，有反抗的立即被处死……塞思，我再也不想看到人们受到古拉德军队的蹂躏。"

"我明白了，那么我们就夺回缪兰城吧。"看到艾瑞柯如此执著，塞思也再没有说什么，他能做的就只是保护公主的安全。

布雷根也察觉到艾瑞柯的举动，他立即派兵迎击。当然，如果抓住了艾瑞柯，那么他就是双重功劳了。就在双方交战之际，弗朗茨与弗雷利亚的重甲将军吉利安姆赶到了。

"艾瑞柯殿下，您没事吧！"弗朗茨一看到

艾瑞柯就焦急地问道。

“我没事，你怎么样？”

“我很好。”弗朗茨在稍作休整后立即向艾瑞柯报告他所知道的最新情况，“我在弗雷利亚领见到了吉利安姆大人，向他说明了事情的经过，但这时听到在国境的缪兰城，弗雷利亚公主塔娜遇到了危险。所以就急急忙忙和吉利安姆将军一起跑过来了……”

“塔娜在这里？”一听到这个消息，艾瑞柯大吃一惊，这件事情非同小可，如果塔娜被古拉德帝国抓住那后果不堪设想，这更加坚定了她夺下缪兰城的决心。

在塞思、弗朗茨和吉利安姆的帮助下艾瑞柯顺利击败了布雷根，这个还做着美梦的家伙很快就只有到地狱里去继续做他的白日梦了，而艾瑞柯顺利地将塔娜从监牢中救了出来。



“塔娜！”一见到好友，艾瑞柯激动地将她抱在了怀里。

“艾瑞柯？真的是艾瑞柯吗！”塔娜简直不敢相信自己的眼睛，没想到日日挂念的好友居然会来救自己。

“塔娜，你怎么会在这里？”艾瑞柯问道。

“我听说鲁内斯陷落，所以很担心，就……不过你没事就好了。”忽然，塔娜想到了另一个让她牵挂的人，“对了，伊夫列姆呢？他还好吧？”

“哥哥他……”一听到哥哥的名字，艾瑞柯又变得满脸愁容。

“是吗……还没有联系上啊，他没事就好。不管怎样现在先回弗雷利亚城，我父亲应该知道点什么。”塔娜觉得缪兰并不是久留之地，赶紧拉上艾瑞柯前往弗雷利亚的王都。

“塔娜！你回来了！”看到自己的女儿平安无事，海登王那颗悬在嗓子眼的心终于落了回去，“你知道我听到你们在缪兰城受到古拉德军队袭击时我有多担心吗？听着，以后没我的命令不准你出王宫！”

“但是父王，我带了好消息回来。艾瑞柯，快，快！”不管父亲有多生气，反正现在也是回来了，塔娜立即将艾瑞柯拉了上来。

“海登陛下，很久不见了。”艾瑞柯礼貌地向海登王鞠了一个躬。

“哦，艾瑞柯，你没事真是太好了！”看到艾瑞柯毫发未伤地站在自己面前，海登王感到非常高兴。

“是的，在鲁内斯陷落前我逃了出来，但是父亲……”一想到父亲，艾瑞柯的神色又变得暗淡起来。

“嗯……”海登沉默了一阵说道，“我们弗雷利亚也收到了消息……”

“请告诉我，海登陛下！我的父亲没事吧！”一听海登王收到了消息，艾瑞柯立即焦急地问道。

“吾友鲁内斯王法德……在鲁内斯城英勇牺牲了……”海登王一字一句地说道，听得出他的声音因为悲痛已走了调。

“怎么会……”父亲的死讯对于艾瑞柯来讲无异于晴天霹雳，她忽然觉得浑身无力，要不是塞思扶住了她，她现在已经瘫在了地上。

“对于卑劣的古拉德帝国，我们一定会予以反击。艾瑞柯，你已经很累了吧，那先在王宫里休息一下吧。”海登王不忍心看到艾瑞柯如此悲伤，再加上旅途的劳累，怕她病倒。

“海登陛下，请问您知道伊夫列姆殿下的消息吗？”塞思问道。

“嗯，我听说伊夫列姆王子与古拉德军的激战已扩大，现在与残存的部下已经向古拉德进军了。现在他们已突破了国境，正在古拉德国内的伦巴尔城附近孤军奋战。”

“哥哥现在还在战斗？”一听到兄长的消息，艾瑞柯立刻又恢复了精神。



“嗯，我的天马队是这么说的。祖国鲁内斯已沦陷，但凭借一人之力进攻敌国，不愧是法德的儿子，真是勇猛的年轻人啊。”虽然海登对于伊夫列姆的勇敢表示钦佩，但不免也有些担心，“但是不知道他现在是否平安无事……”

“海登陛下，我想去援助哥哥。”艾瑞柯做出了最后的决定。

“不行！我明白你现在的心情，但不要乱

来！”海登王立即反对艾瑞柯的想法，“如果你有什么事，那让我如何向法德交待。你最好还是在王宫里休养，等到战争结束吧。”

“谢谢您的好意，但我哥哥的生命现在正受到威胁。我们是双胞胎，他如同我身体的一半，我无法在这里安稳地过下去。”

“但是……我已经听说鲁内斯军已经全军覆没，如果我们弗雷利亚能给你们派遣援军就好了，但我儿子希尼亚斯现在正前赴前线，而我军正与古拉德军进行激战，实在是心有余而力不足。仅靠你和你的骑士，是无法与古拉德军作战的，这样你还要去吗？”



“是。”艾瑞柯给了海登王一个肯定的回答。

“你的坚强真是深得你父亲的遗传啊。”看到艾瑞柯坚定的眼神，海登王也无法再劝阻，“既然你如此坚持，那我也不说什么了……瓦内萨、摩尔达、吉利安姆，你们与鲁内斯公主艾瑞柯一起前往古拉德，救援伊夫列姆王子！”

海登王只能尽自己的所能对艾瑞柯进行帮助，他派遣天马骑士瓦内萨、神官摩尔达、重甲骑士吉利安姆跟随艾瑞柯，在进行了一些整备过后，艾瑞柯准备出发了。

“艾瑞柯，你真的要去？”看到好友在整理行李，塔娜不免有些担心，“你的心情我明白，但是这太危险了，如果你被古拉德军抓住，真的不知道会遇到什么样的事……”

“谢谢你，塔娜。”艾瑞柯拥抱了一下自己的好友，“但是我必须去。”

“为什么？为什么会变成这样？为什么古拉德帝国会发动侵略？我听说比加尔德皇帝是个向往和平、温柔并深受人们爱戴的人啊。而且古拉德的利昂王子与你们兄妹不是好友么？但为什么……”

“我也不知道……”艾瑞柯无奈地摇了摇头，“虽然我也不想相信，但事实上战争已经发生了。如果我再不做点什么，不仅是父亲，也许连哥哥我也会失去。所以，现在至少让我做一些我力所能及的事。”

第二章 应该保护的东西

虽然海登王不能给艾瑞柯太多的兵力支援，但还是派遣了几名得力的部下与艾瑞柯同行。在感谢了海登王之后，艾瑞柯马不停蹄地向哥哥所在的古拉德帝国进发了，首先他们要去的就是位于旧鲁内斯的边境之地伊姆，在那里，艾瑞柯看到的是一片荒凉的景象。

“到伦巴尔城的道路塞思已经帮我们拟定好了，我们从鲁内斯南下，再从塞雷费尤进入古拉德。”艾瑞柯向众人说出了事先定好的计划。

“嗯，这的确是最安全的路线，如果不被这附近的古拉德士兵发现是最好的。”摩尔达表示同意。

“那请艾瑞柯殿下允许我去侦察一下。”借助天马骑士的优势，瓦内萨自告奋勇请示去侦察周围的环境。

“那好，瓦内萨，那就拜托你了，但要小心敌人的弓兵啊。”

“是，我一定成功完成任务。”瓦内萨说完就骑着天马飞向了天空。

借助高空的优势，瓦内萨很快看到有村庄受到了山贼的攻击，并且似乎有人受了伤。

“报告！前方的村庄受到了山贼的袭击！”瓦内萨赶紧向艾瑞柯报告情况。

“山贼！”艾瑞柯吃了一惊，没想到这种地方会有山贼出没，不过一想到这样的战争环境有山贼出来混水摸鱼也就不奇怪了。

“我认为现在还是尽量避免这种显眼的行动。”瓦内萨知道艾瑞柯的想法，想阻止她。的确，现在这种情况，尽量还是不要惹得古拉德帝国注意的好。



“我不能放任鲁内斯领内的人民不管，瓦内萨，村人的情况如何？”

“已确认有村人受伤，看样子似乎还是小孩。”瓦内萨看艾瑞柯心意已决，也就不再说什么。

“摩尔达先生，你能用你的杖给他们治伤吧？”艾瑞柯问道。

“可以倒是可以，但距离似乎远了一点。”

“那好，那就交给我了，我去把他们背过来。”这时又是瓦内萨大显身手的时候，而艾瑞柯则负责对付山贼。

“等等，我也要参加战斗！”刚包扎好伤口，才被救回来的少年罗斯就嚷着要加入艾瑞柯的

队伍。

“但是……”艾瑞柯有些犹豫。

“父亲为了保护我正一个人战斗着，所以我必须要快点去救他！我是战士加西亚的孩子，我向这柄斧头起誓，我不会输给那帮山贼！”

“明白了，那你就不要离我太远。”看到罗斯态度这么坚决，艾瑞柯也没有再说什么，很快就投入到激烈的战斗之中。

山贼数量不是很多，再加上艾瑞柯又有新人相助，很快就击退了山贼。

“谢谢你们照顾我儿子。”加西亚对艾瑞柯表示衷心的感谢。

“不用。”

“很抱歉……”看到加西亚，塞思忽然觉得他像自己以前认识的一个人，小心地问道，“请问您是原来役属鲁内斯军队的加西亚大人吗？”



“……”忽然被人认出了身分，加西亚不知如何回答。

“塞思，你认识这位先生？”

“直到十年前，他还是鲁内斯军的部队队长，是一名无畏恐惧勇猛的鲁内斯战士，在我还是见习骑士的时候就已经听说过他的传闻了。加西亚大人，正如你知道的，现在鲁内斯已经处于危机的边缘，能否助鲁内斯一臂之力呢？”塞思恳求道。

“抱歉，我已经引退了，我已经决定不再战斗了。”加西亚摇了摇头，拒绝了塞思的请求。

“加西亚大人……”塞思还想说什么，但被加西亚打断。

“以前我为了国家而战，但没有顾及到家庭；为了鲁内斯的人民而战，但却几乎忘记了孩子长什么样子。妻子早早就病逝，留下一个很小的孩子，这时我才意识到自己的过失。我在妻子的墓前发过誓，我要作为这个孩子的父亲活下去，所以我辞去了军队的职务。我并不后悔，因为我是这个孩子的父亲。”

看到加西亚坚定的眼神，艾瑞柯和塞思也没有说什么，对于这样一个男人，让他做这么一个痛苦的决定也是于心不忍。

“笨蛋！”忽然罗斯大声骂了起来，“老爸，你在说什么蠢话！”

“罗斯！”对于儿子的斥责，加西亚吃了一惊。

“如果老爸不去的话，我去！我是战士，我也能战斗！”

“罗斯，你到底在说什么！我……”

“老爸！我比谁都尊敬你，我也知道为了我你不再战斗。但是老爸，这样真的好吗？舍弃战士的自我真的可以吗？”

“……”面对儿子的斥责，加西亚也找不出话来反驳。

“看看我的战斗吧！老爸！我已经不是小孩子了，我和父亲你一样是战士！我不用父亲你担心，我一个人也能战斗！”

“罗斯……”对于儿子的成长，加西亚忽然感到也许自己忽略了儿子的成熟。

“和我一决胜负吧！父亲！我是战士！是伊姆村第一的战士！我不会输给父亲，不会输给任何人！”

“是啊，罗斯，你是勇敢的战士。塞思将军……”加西亚终于下了决心，“如果不嫌弃我这副老骨头的话就让我与你们一起共同作战吧！”

“老爸……”看到父亲终于答应，罗斯也感到非常高兴。

“在不知不觉中，我的儿子已经成为一名战士了，没有借助我的帮助已经成为了一名出色的战士。那我也没什么牵挂了，也不会还怕什么了。我会战斗，再一次！”

是夜。

望着手中那精致的手镯，艾瑞柯不禁又想到了兄长伊夫列姆，回想起求他教自己剑术的时候，那是在三年前……

“好，我来了！准备好了吗，艾瑞柯？”伊夫列姆对妹妹说道。

“是，多谢指教！”艾瑞柯举起了剑。

“不过话说回来，你的想法怎么变了？居然叫我教你剑术。你以前不是很讨厌引起争端的吗？”对于妹妹突然的转变，伊夫列姆也感到很好奇。



“我并不喜欢野蛮，如果不打仗就能解决一

切当然最好，但是……"

"但是什么？"



"至今为止我都是在哥哥你的保护下，这样下去就会一直给哥哥添麻烦，所以如果我能做一些力所能及的事的话……"

"我是你哥哥，哥哥保护妹妹是天经地义的事情。"对于妹妹的理由，伊夫列姆觉得有些好笑，"你不必太在意什么了。"

"是……但是我毕竟是哥哥你的妹妹，妹妹让哥哥头疼是正常的事情，所以我想至少要学一些剑术，万一有什么不测的时候能够帮上哥哥的忙……拜托了！"

"我明白了。"伊夫列姆还是第一次看到如此坚持的妹妹，也不想辜负了她的一片好心，"你平时看上去挺文静的，没想到一说话就让人大跌眼镜。我会教你剑术，但不要以为我们是兄妹就认为我会手下留情哦。"

"是！"

"呀！"一阵猛烈的撞击立刻将艾瑞柯从回忆中拉了回来，只见一个调皮的少年坏笑着扬长而去。

"艾瑞柯殿下，你没事吧？"塞拉连忙关心地问道。

"啊，没什么，只是被撞了一下而已。"

"对了，艾瑞柯殿下，手镯呢！"塞思不愧是经验老到的将军，忽然想到刚才那一下撞击一定别有用心。

"手镯？啊，没了！"艾瑞柯这才发现手镯已不翼而飞，"没有，难道是刚才……"

"追！"

"等一下塞思。"艾瑞柯叫住了正要骑马的塞思，"那的确是父亲给我的珍贵手镯，但我现在更担心哥哥，我们还是快走吧。"

"不行！我们必须夺回那个手镯。"塞思的态度很坚决，看得出他对那个手镯很是在意。

第三章　波尔加岭的山贼

随着偷了手镯的盗贼的足迹，艾瑞柯追到了山里。之前听一些村民说，那里是巴兹巴山贼团的巢穴。在平时，鲁内斯的骑士团一直在讨伐山贼，但现在由于鲁内斯王国沦陷，在国无国君的情况下，那些无法分子又开始蠢蠢欲动。为了不让自己的国民痛苦，艾瑞柯前往山贼团的基地。

"那，那个……"一个小得不能再小的声音在艾瑞柯身后响起。"你们是佣兵团吗？"

"你是谁？"看到眼前这个娇小的女孩，艾瑞柯温柔地说道。

"拜托了，请一定要救救科曼！我说了危险，但科曼还是一个人……"女孩越说越激动，到后来已经快哭出来了。

"不要慌，慢慢说。"艾瑞柯温柔地安抚着眼前的女孩，女孩这才向她说出了事情的原委。女孩的名字叫内米，住在附近的一个叫拉科的村庄，但现在村子被巴兹巴山贼团所毁，她青梅竹马的好友科曼逃了出来，现在科曼只身前往巴兹巴山贼团的巢穴。艾瑞柯决定帮助这名女孩，而且说不定偷了她手镯的那个少年也在山贼团。

一来到山贼的巢穴，艾瑞柯就发现所谓山贼团不过是虚有其表，只是个地痞流氓的聚集地而已。很快，那帮家伙就在艾瑞柯手下成为了孤魂野鬼，而内米也找到了科曼。

"科曼……"

"怎么啦，不是叫你别担心的吗？"科曼不耐烦地说道，"我说过我一个人就能把山贼搞定。"

"但是我担心你嘛……"眼泪已在内米的眼中打转，马上就要掉下来了。



"别，是我错了，你不要哭！"饶是科曼再怎么嘴硬，但他平生最怕的一件事就是内米哭，只要她一哭，他就受不了了。

"你，你不要一个人做危险的事情……"

"知道了，我答应你。好了，你也别哭了吧。对了，看这个。"忽然科曼想到一个逗内米笑的方法，这也是从小每次内米哭他都会做的一件事，"看，我把镜子拿回来了。在逃出村子的时候你不是哭喊着那是你母亲的遗物吗？我就知道那帮袭击村子的人在那里，这种事情包在我

身上绝对没问题。”

“科曼……呜……”一看到镜子，内米不禁又要哭出来了。

“喂喂！怎么又哭了！拜托你不要哭了……”这次该轮到科曼想哭了。

“抱歉，打扰你们了。”就在科曼安慰内米的时候，塞思将军一脸严肃地走了进来，“请把艾瑞柯殿下的手镯还回来。”

“你，你说什么啊……”一听到手镯，科曼就有些心虚了，但塞思一把抓住了他的手，手上的劲道也越来越重。没想到平时温柔的塞思一旦狠起来是如此的辣手。

“等、等！我还！我现在就还！”科曼意识到，如果不马上交出手镯的话，他的手臂铁定废掉，慌忙交出了手镯。

“年轻人，难道你这么小小年纪就想走错路吗？如果你有要保护的东西的话，那就停止这样龌龊的生存方式。”

“嗯……”面对塞思不怒自威的表情，科曼连忙唯唯诺诺地答应道。

“我们还有急事，不要期待下次还有机会来救你，告辞。”

“等、等一下！”忽然科曼叫住了塞思，“那个……能不能把我们带上？”

“什么？”塞思一脸狐疑地望着眼前的小鬼，看着他那骨碌碌直转的眼睛，不知道他葫芦里卖的什么药。

“我和内米已经没有可去的地方了，虽然我想老老实实做事，但现在到处都兵荒马乱的……对了，你是佣兵吧？那么就带上我们吧。我可是很厉害的哦，对你们一定有用！”

“如果你有那样的觉悟的话，只要艾瑞柯殿下答应就可以。”塞思也觉得这个少年的品行并不坏，如果稍加教育就一定会成为一个有为的人才，而且他也不想让这个少年误入歧途，“但是，我们的任务可不是好玩的，我们可没闲工夫带一些碍手碍脚的家伙。”



“正合我意，我会让你们知道有我在是件好事的！”听到塞思的语气软了下来，科曼高兴得手舞足蹈，而塞思没再说什么，他现在只想将手镯还到艾瑞柯的手上。



“艾瑞柯殿下，手镯已经取回来了。”塞思恭恭敬敬地将手镯放在了艾瑞柯手上。

“谢谢，塞思。”看到手镯，艾瑞柯高兴得不知道说什么好，“这个手镯是小时候父亲给我们的，这手镯是一对，一个给了哥哥，另一个给了我……”

“艾瑞柯殿下，那个手镯请无论如何都不要离身。”塞思一脸严肃地说道，“那是法德陛下将鲁内斯的未来托付给你们的证明。”

“塞思，你知道一些什么事情吗？”看到塞思对这个手镯如此在意，艾瑞柯不禁产生了疑问。

“非常抱歉，时候到了我自然会说的，但在此之前请原谅我恕难从命。”塞思对艾瑞柯鞠了一躬，表示歉意。

“我明白了，既然你那么说我就相信你。”艾瑞柯表示出了对塞思的充分信任，她知道，如果塞思不想说的事一定不会说，而一旦时机成熟，他是一定会告诉自己真相的。

“那我们就赶快前进吧，这里的山贼似乎已经全部歼灭了。”环顾了一下四周，塞思提议赶紧上路。

“嗯，但这还没有结束，如果没有夺回祖国，这样的事情还会发生。”

“当光明重返鲁内斯之时，正是艾瑞柯殿下与伊夫列姆殿下归还祖国之时，但在这之前还有很长的险路要走……”

“是啊，但我一定会克服的。为了那些我没能拯救的人民，我一定会克服的！”

此时的古拉德王都，帝国三军将已经聚集在了城外，塞蕾娜将军刚好回来。

“杜塞尔将军。”塞蕾娜向另外两人中年纪稍长一名英武老者问好。

“回来了，塞蕾娜。”杜塞尔看到塞蕾娜平安归来也很欣慰，“鲁内斯王国的情况怎么样了？”

“果然已经有荒废的预兆了，现在那里盗贼横行，人们也是怨声载道。”塞蕾娜向杜塞尔报告她所调查到的情况。

"果然，如果我们古拉德军不维持治安的话，鲁内斯就只能荒废下去。"杜塞尔叹道，"但是现在陛下还没有指示，看来下次我要进言了。"

"但是陛下到底在想什么？突然就打破了多年的同盟关系向鲁内斯进军……"对于古拉德帝国比加尔德皇帝的这一突如其来的举动，三军将之一的格雷不禁有些疑惑，"那决不是温厚的陛下能下的决断，而且将那些毫无礼节的家伙登用到古拉德军队，难道他想扩大战事吗？现在的陛下完全像变了一个人似的……"

"格雷将军，我们是帝国的将领！不允许我们对陛下的想法产生异议！"对于格雷如此猜忌比加尔德皇帝，塞蕾娜不禁有些生气。

"我知道，塞蕾娜，但……"



"你们两个还是不要说了，陛下正召见我们。"杜塞尔打断了两人的争执，"要说什么就在大殿上去说。"

格雷、塞蕾娜也没再说什么，三军将来到了大殿，而他们眼前坐着的俨然是古拉德帝国皇帝比加尔德。

"之前的任务真是辛苦各位了。"比加尔德皇帝赞许地对三人说道，"果然没有违背我的意思出色完成了任务。"

"但是……"比加尔德皇帝顿了一下继续说道，"如果要制服剩余的国家，仅靠三名将军是不够的，我决定将在进攻鲁内斯时有特殊功绩的人提拔为新的帝国将军。你们进来！"

比加尔德的话音刚落，三个人从门外走了进来。

"这些人已经向你们展示了他们的胜利，加上他们，帝国六将将称霸大陆！"

"嘿嘿嘿嘿……在下是被陛下赐予'血碧石'称号的埃维，请多指教。"一个眼神诡异弯腰驼背的司祭走上前第一个做自我介绍。

"知道了。"杜塞尔瞟了他一眼，从心底不自己的就产生了一种厌恶的感觉。

"凯瑟达，沙漠的佣兵，'虎目石'似乎是我的名号。"第二个做自我介绍的是一名高大健壮的佣兵状男子，虽然英气逼人，但那狂傲的眼神让人无法产生好感。

"哦，不错的女人，真希望和你一起进行任务。"看到美貌的塞蕾娜，那个叫凯瑟达的男人连忙靠了过去，塞蕾娜有些懊恼，但碍在陛下的面前不好发作，只得向旁边挪了一下位置。

"诸位，好久不见了，我是帝国将军'月长石'巴尔塔。"最后一个正是那个打伤塞思的阴阳怪气的飞龙骑士，而看他现在的样子，似乎也没把帝国三军将放在眼里，而口气也狂妄至极，"你们没用的时候去帮助你们，你们可要感谢我啊。"

"巴尔塔，你说什么！"对于如此狂妄之人，格雷当即就要发作。

"格雷，别乱来。"杜塞尔一把拉住了格雷，避免了一场争斗的发生。

"塞蕾娜、凯瑟达，你们去进攻弗雷利亚。"比加尔德没再说什么，立即下达了命令。

"哦，包在我身上。"如愿以偿的凯瑟达听到与塞蕾娜一起执行任务，乐得笑开了花。

"埃维、杜塞尔，你们负责防守帝都的任务，详细情况之后再告诉你们。"

"是……"对于皇帝的命令，虽然杜塞尔有些想法，但也无可奈何。

"我呢？"还没等比加尔德发话，巴尔塔大刺刺地就先问皇帝。

"巴尔塔、格雷，我派给你们别的任务。现在鲁内斯已经沦陷了，但公主艾瑞柯现在还下落不明，而她的哥哥伊夫列姆还在我国境内继续抵抗，所以我命令你们把他们兄妹带到我面前来！"

"知道了。"巴尔塔懒洋洋地答应道，而且还无礼地打了一个哈欠。

"……"而格雷却一肚子狐疑，不知道皇帝陛下这么做到底居心何在……

第四章 异形

终于拿回了重要的手镯，艾瑞柯决定再次出发。从西边穿过扎哈古森林离国境之城塞雷非就很近了，值得庆幸的是，路上并没有让人提心吊胆的古拉德士兵。但艾瑞柯并不知道，在森林中，一些从未见过的异形的身影已经蠢蠢欲动了……



"很快就到位于鲁

内斯和古拉德边境的塞雷非了，跨过国境，古拉德的伦巴尔城就近在咫尺了。”行程很顺利，塞思也没有之前那么神经兮兮了。



“是啊，如果能够平安穿越国境那当然是最好的。”艾瑞柯也很高兴，但平和从来都是短暂的，很快艾瑞柯就注意到前方那些从未见过的生物的身影，“那是……那是什么！”

“我也是第一次见到那样的生物！”面对突如其来的怪物，连平时稳重不乱的塞思也不禁露出了惊讶之色。

而此时，一个村庄中出现了一名年轻修道士和一名魔导士的身影。

“啊，神啊，怎么会发生这样的事情……”面对这些不净之物，年轻的修道士悲叹道，“被‘圣石’守护的大地居然出现了那样不洁净的生物。”

“……”年轻的少女魔导士白了修道士一眼，虽然两人已是熟得不能再熟，但少女魔导士还是不习惯修道士那遇到什么事都大惊小怪的性格。

“露忒，外面太危险了，你还是待在村里……”

“那是丧尸吧？”那名叫露忒的少女魔导士完全无视修道士的关心，现在双眼直勾勾地盯在了外面那一群丧尸身上，“这就是在古代被称为魔王尖兵的魔物啊，记载在了《那扎尼亚魔书》的第二部第七章第八节。”

“你知道？”对于露忒如数家珍似的道出了那些丧尸的历史，年轻的修道士瞪大了眼睛。

“我是如此的优秀，这些事情基本上都记得。”露忒得意地捋了一下额前的头发，“据书上记载，丧尸都有锋利的爪子，这只是推测，被它的爪子抓一下一定很疼的。”

“总之我还是去帮助他们吧。”年轻修道士口中的“他们”自然是艾瑞柯一行了，“你就待在这里保护村子的安全。”

“知道了，我无所谓。”等年轻修道士走后，露忒还沉浸在自己的魔法世界中，“魔法真是伟大的力量，无论多么厚的铠甲在魔法面前都是那么脆弱，这果然是只有优秀的我才能选择的东西。即使那些魔物到村子里来，只要有我在，那就没有问题。”

“旅行的人啊，这个森林太危险了！”修道士气喘吁吁地跑到艾瑞柯面前给她讲述这片森林的情况，“趁现在没有被包围，你们赶紧向南边走！”

“你是谁？”面对这个突然闯到自己面前的青年，艾瑞柯一头雾水。

“我叫阿斯雷。”年轻修道士这才发现刚才太急居然忘了通报自己的姓名，“受神殿的命令，前来净化魔物，但是魔物实在太多，不知道能不能防得住，所以现在请你们赶快逃吧。”

“魔物？”艾瑞柯依稀记得以前在文献上看到过类似的词语，“就是古代魔王的奴仆？但是那些都是传说中的东西啊，怎么会……”

“不错，我开始也是不相信，但事实是魔物的确出现了。不仅仅是鲁内斯，其他地方也出现了魔物的身影。”

“这……为什么？”艾瑞柯一时间想出了神，没注意到有一只魔物已经接近她了。

“艾瑞柯殿下，小心！”塞思连忙上前护住了艾瑞柯。

“让我来！”阿斯雷右手在空中划着十字，默默念出了咒语，“不净的魔物，退下！”

“我们也赶紧迎战，艾瑞柯殿下，请准备！”塞思见魔物的数量逐渐增加，提醒艾瑞柯立刻进行出击准备。

“在南边的村庄里有我的同伴，如果有人到那里的话请援助她！”阿斯雷还是很担心露忒的安危。

此时东北部的高地，出现了三个身影。

“哇，不好！”三人中的神官骑士少女惊叫起来，“善良的旅人正受到邪恶的魔物攻击。”



“哇哈哈，是啊，拉切尔小姐！”三人中的狂战士老者附和道。

“这可不行，我们赶快去！”少女见此情形，立即就要往下面冲。

“停！从这里冲下去只有死路一条！”三人中强盗打扮的青年连忙阻止了少女的疯狂举动，“我们还是找其他的路吧。”

“对，赶快！我拉切尔决不允许恶魔魔物如此猖狂！”少女高叫着，撤马而去……

魔物并不是很强，很快艾瑞柯就将它们一网打尽，途中还到南边的村子里救出了阿斯雷的同伴露咸。

“魔物都清除了，但为了以防万一我们还是把它们的尸体烧了吧。”果然姜还是老的辣，经验丰富的塞思赶紧指挥众人烧掉了魔物的尸体。



“没想到鲁内斯会出现魔物……我原以为魔物都是只在传说里出现呢。”艾瑞柯看着熊熊燃烧的烈火，不禁感叹道。

“传说中丧尸不过是最下级的魔物，但跟它们战斗之后，我感到它们的力量在一般士兵之上，可不要疏忽了。”塞思以自己的经验对那些魔物的实力作出了评价。

“不仅仅是丧尸、木乃伊，骷髅战士、地狱猎犬、石像鬼、毒蜘蛛……也许这些只在书里面记载的魔物都会出现，即使是优秀的我，也不免会陷入苦战吧。”露咸又在那里高谈阔论了。

“神啊，请给我们一些指示吧！”阿斯雷只得向上天祷告。

“这到底发生了什么事？”艾瑞柯也觉得事情有些蹊跷。

“艾瑞柯殿下，我认为现在我们最好还是回弗雷利亚。除了古拉德帝国军队，现在魔物又出现了，再前进下去会很危险的。”为了公主的安危，塞思劝阻艾瑞柯说道。

“的确，我也感到有一些不安，但正因为如此要赶快救出哥哥。也许我的判断会让大家陷入危险，但我求你了！”

“明白了，我一定会保护艾瑞柯殿下您的！”塞思还是非常尊重艾瑞柯的意见，对于艾瑞柯的请求，他还是答应了。

“来吧，邪恶的魔物，觉悟吧！”忽然，刚才出现在高地的神官骑士拉切尔出现在了众人面前。她挥舞着魔杖高叫着，但众人只有一脸茫然地望着她。

“哎？魔物呢？”看到眼前一个魔物都没有了，拉切尔露出了惊异的表情。她东瞅瞅西瞧瞧，但就是没有看到半个魔物的影子。

“那个，我们之前已经……”艾瑞柯小声地说道。

“啊，那真是太好了，神一定会高兴的！”拉切尔眉飞色舞地叫起来，“不过还是觉得有些遗憾，为了让你们看到我华丽的表现，我跑得多急。”

“抱歉，请问您是……”看到那名少女自顾自己在那里发表感慨，艾瑞柯小声向那名少女问道。

“我？既然你问了，我也只有报上名号了。不错，我就是罗斯顿圣教国的光之……”

“不行，不行！拉切尔小姐，现在还不是表明身分的时候！”老狂战士扯着嗓门阻止拉切尔说出自己的身分。

“对啊，我太不小心了。”少女这才恍然大悟，“不告诉姓名就这样飘然而去，真是太美了！”

“那个……”

“那么陌生人，请保重，如果有缘我们会再见面的。走吧，多兹拉、雷那克”

“哇哈哈，走吧，雷那克！”

“知道啦，知道啦。”

“这到底是怎么回事……”望着三人扬长而去的背影，只留下一脸茫然的艾瑞柯呆在原地不知所措。

第五章　帝国之影

大陆各地涌现出了魔物们的不吉之影，艾瑞柯援助兄长伊夫列姆的旅程变得更加艰难。虽然知道前途困难，但艾瑞柯还是决意前进，现在她已经来到了鲁内斯与古拉德交界的塞雷非街。这座人们交往频繁的街市自古就是两国友好的证明，这也是艾瑞柯小时候与古拉德帝国皇子利昂值得怀念的场所。但现在，这座城市已经在古拉德帝国的统治之下了……



“哎？这座城里居然有斗技场，好，去赚点钱花花。”一名红发的佣兵在塞雷非城里溜达，忽然他看到一抹白色的倩影从眼前飘过，“嗯？那是……修女？看上去还蛮漂亮的嘛。”

于是，这个一眼看上去就知道是个花心大萝卜的家伙三步并着两步就冲上去搭讪。

"嗨，怎么了，修女？怎么这么慌啊。"

"对、对不起。"修女神情紧张地看着眼前这名男子。

"呀，抱歉，不要那么紧张。看来是我吓到你了。"红发男子还显得有些绅士风度。

"哪里，我才要说抱歉……我还有急事，先告辞了。"修女没说第二句话就急冲冲地跑开了。

"哀，这么个美人给她跑了……"望着修女的背影，红发佣兵悔恨不已，"算了，在执行任务前还是先去斗技场看看。"

说着，红发佣兵就屁颠屁颠地向斗技场跑去了。而此时，帝国三军将的格雷将军也了来到了塞雷非，向镇守这里的守卫队队长传达了皇帝陛下的命令。



"塞雷非国境守卫队队长扎尔听着，有传闻鲁内斯公主艾瑞柯正向古拉德王国领地进发，看到之后就逮捕他们，以活捉为优先。还有，一个叛徒从古拉德城逃出来了，据线报说正潜伏在塞雷非城里。现在你赶紧地毯式搜索整个街道，抓住判徒！"

"那么格雷将军，如果他反抗，那么我们就地处决也……"扎尔小心翼翼地问道。

"没问题。"

"好，那就交给属下了，我一定扫清那些对古拉德帝国不忠的家伙！"

"好，陛下很期待你的表现。"格雷表面性地回应了一下扎尔后就叫他退下了。

"向陛下效忠……如果我能相信那是惟一的正义的话……"

"大哥，你怎么了？"看到哥哥在那里自言自语，格雷的弟弟库加关心地问道。

"啊，没、没什么。我们快走吧，下一站是东北的山寨。"格雷连忙平定了一下自己的情绪立即就出发了。

来到塞雷非的艾瑞柯不禁感慨万千，曾经是表现鲁内斯和古拉德两国友谊的城市现在已经在古拉德帝国的统治之下。当年这里是她与古拉德皇子利昂嬉戏的地方，而她还记得她与哥哥伊夫列姆访问古拉德经过这里时，人们夹道欢迎时的情形。但现在已经时过境迁，现在的情况已不像当时那样。而且这里的守备也不见得有多严密，看来自从鲁内斯陷落之后，这里也没有守备的价值了。塞思看好情况，决定悄悄从西门溜出去。

"抱歉，能问你们一件事吗？"忽然一个绿袍青年走上前来询问道，塞思条件反射性地挡在了艾瑞柯面前。

"请问什么事？"艾瑞柯很有礼貌地回答道。

"我在找人。你们看到一个蓝色头发的小女孩没有？"绿袍青年的神色很是焦急，看来那名小女孩对他而言非常重要。

"蓝色的头发？"艾瑞柯努力在自己的脑子里搜索了一下，但还是没有蓝色头发的小女孩的印象，"没有，真抱歉。"

"是吗……抱歉，打扰你们了。"绿袍青年很有礼貌地致谢之后飘然而去。

"真是一个不可思议的人啊。"似乎受到青年那超凡脱俗的气质的影响，艾瑞柯不禁感叹道。

"是啊，应该不是古拉德的密探。"连塞思也觉得那名青年非比寻常。

"追！别逃！在那！往那边逃了！"忽然，一阵嘈杂的叫喊声响彻了整个街道。

"好像发生什么事了。"

"去看看。"这种情况一定会有什么事情发生，艾瑞柯赶紧顺着叫喊的地方跑了过去。

"叛徒娜塔莎，你还是乖乖投降吧！你投降了还有机会在陛下面前解释。"士兵团团围住了刚才那名修女。



"等一下，请听我说！现在皇帝陛下已经不同以往了，你们还……"修女正要解释，但士兵们才不吃这一套，已经围了上来。

"对陛下不敬那就只有死路一条！上面说如果抵抗就就地处决！上！"

"那个修女是帝国的叛徒？"艾瑞柯对此也产生了怀疑。

"啊……"娜塔莎朝艾瑞柯这里逃了过来，差点扑到艾瑞柯的怀里。



"你没事吧？"艾瑞柯关心地问道。

"你是……"

"我是鲁内斯王国的人，你为什么被古拉德士兵追杀呢？"

"你是鲁内斯王国的……啊！"娜塔莎忽然想到了什么，"我正有事情告诉您，事实上现在古拉德……"

"等一下，古拉德兵已经来了，有话待会再说，现在先击退敌人！"艾瑞柯将娜塔莎拉到身后，拔出了剑。

既然行踪已经暴露，那就拼死一战了，忽然，在战场上娜塔莎看到了刚才那个向她搭讪的佣兵。

"啊，你……"一看到那个佣兵，娜塔莎吃了一惊，"你也是为了来堵我的嘴而被雇来的？"

"是啊，受古拉德王国之托来干掉你的，不要怪我。"红发佣兵说话倒是直率。

"等一下！我有什么倒没什么，但我有件事要告诉你。现在的古拉德帝国已经跟以前不一样了，如果不将这个危机告诉其他国家的人，那这片大陆就会失去光明。"

"抱歉，我是佣兵，古拉德会怎么样我没兴趣。不管你是对的，还是错的，都与我无关。"

"怎么会……"碰到这么蛮不讲理的人，娜塔莎也一时不知该如何是好。

"不过杀了你这样的美人的确太可惜了……"看着娜塔莎，红发佣兵不禁动起了脑筋，"对了，你喜欢赌博吗？"

"哎？"对于突然提到的问题，娜塔莎不知该如何回答。

"我很喜欢，不管输多少次都喜欢。赌吧，如果你赢了的话，那我就相信你。说，是公还是字？"

说着，红发佣兵就拿出了一个硬币。

"什么？现在可不是玩这个的时候……"一看到红发佣兵真的拿了一枚硬币，娜塔莎吃了一惊。

"那我可就要干活了。"

"是……公……"对于红发佣兵的"耍赖"，娜塔莎不得不听他的，只得猜了一个，"不，是字！"

"好，那我就是公，你就是字了。"说着他就扔出了硬币，而娜塔莎闭上了双眼怎么也不敢看。

"怎、怎么样？"过了许久，娜塔莎才战战兢兢地问道。

"哈、哈哈！"忽然红发佣兵笑了起来，"是字，你赢了，果然今天倒霉啊。好，从现在开始我就是你的同伴了。"

"真的？"娜塔莎不敢相信自己的耳朵，仅凭一次赌博就换回了一个同伴。

"啊，即使作弊，我也不会出尔反尔。"红发佣兵笑着说道。

"啊，神啊，谢谢您的保佑。"娜塔莎激动得连连祈祷。

"别谢神啦，要谢那就谢我吧！算了，你还是下去，首先要解决掉那帮家伙。"就这样，红发剑士约书亚加入了队伍，仅仅靠一次赌博……

在约书亚的帮助下很快就击退了敌人，娜塔莎也松了一口气。

"刚才真危险。"艾瑞柯吁了一口气。



"是啊，不知道如何感谢你们才好。"娜塔莎连忙向艾瑞柯道谢。

"你是古拉德人？"塞思问道。

"是啊，我叫娜塔莎，在古拉德帝国的神殿为大家排忧解难。"

"那为什么会被古拉德士兵追杀呢？你能告诉我原因吗？"艾瑞柯也想知道事情的真相。

"好的。"娜塔莎整理了一下思绪，开始讲述她的事情，"就在数天前，我的恩师突然被捕并处以了极刑，罪名是叛国罪，但那是莫须有的罪名。其实是为了封住我恩师的嘴，他就这样被陛下杀害了。"

"封嘴？"塞思有些怀疑。

"不错，在恩师临死之际，告诉了我事情的真相，他说'陛下要破坏圣石。'"

"破坏圣石！"一听到这个消息，艾瑞柯吃惊不小。

"正如你们所知道的，'圣石'是以前为了击退魔物而拯救世界的守护石，现在已成为了国

家的珍贵宝物。我们古拉德帝国有一颗，你们鲁内斯有一颗……”

“的确，在我们鲁内斯的神殿里却是供奉着‘圣石’。”对此艾瑞柯表示了肯定。

“但比加尔德陛下却要将它们逐一破坏。”娜塔莎接着说道。



“那是为什么？”塞思问道，“‘圣石’不是守护国家的重要守护石吗？”

“这我就不知道了。”娜塔莎摇了摇头，“温柔的陛下不知从什么时候开始就像是变了一个人，这是恩师临死前告诉我的事情。他希望我能将这件事告诉持有‘圣石’的其他国家，所以我决定悄悄溜出国境，但却被发现了……”

“原来如此。”艾瑞柯了解到这些事情之后，也明白了一些，“塞思，你怎么认为？”

“她是古拉德帝国的人，对她的话不能完全相信，但如果是事实的话，那就无法无视了。破坏‘圣石’……这应该是不可能的啊。”

“是啊，到底古拉德皇帝在想什么啊……我有种不祥的预感，也许是我想太多了吧……”艾瑞柯也陷入了沉思。

第五章外传 没有破碎的心

虽然鲁内斯沦陷，但王子伊夫列姆从未停止过与古拉德帝国的战斗。此时，水城伦巴尔里，出现了帝国‘月长石’巴尔塔的身影。他从手下提拉德的口中得知，伊夫列姆现在正在伦巴尔城以北进行抵抗，他利用森林的隐密性与古拉德帝国军玩起了捉迷藏的游戏。

“哼，有趣，看起来是个不错的男人啊。”面对强者，巴尔塔那颗争强好胜的心又在蠢蠢欲动了，“提拉德，赶快找出他！”

“遵命，只要给我一支军队，我就会很快捉住他。”

“哦，你有什么计策？”巴尔塔饶有兴趣地看着自己的部下，看他到底有何妙计。

“我毕竟是巴尔塔大人的副官，为了巴尔塔大人，我也常准备了两三个计。”

“哦？那么说来听听。”

“是。首先我与巴尔塔大人出城，往北边前进，搜寻潜伏在森林中的伊夫列姆王子的行踪。”

“但是不是那么容易就能找到吧。”巴尔塔有些怀疑这样的计策对伊夫列姆有没有用。

“不用担心。”提拉德狡猾地笑了，“因为在伊夫列姆王子身边有那个人……万一有什么情况，可以动用那家伙。”

就在这时，伊夫列姆以及手下的方丹、凯尔正在进行物资的准备。

“方丹，剩下的装备如何了？”伊夫列姆问道。

“相当不妙，武器就这些，但伤药、食物已经差不多了。如果向附近的村庄征集，食物方面应该还可以凑合。”

“那不行。”伊夫列姆否决了方丹的提议，“虽说是敌国，但不能把毫无关系的平民牵扯进来。”

“呵呵，说得也是。如果你不是这样的人，我们就不会跟你到这里来了。”虽然是臣子，但方丹的口气丝毫听不出有什么身分的差别，总是有话直说，“但是伊夫列姆殿下，之后怎么办？这毕竟是现实问题。”

“好像古拉德已经进攻到鲁内斯的腹地了，据说王都已经陷落……”凯尔则是非常担心国内的情况。

“是吗……但是王都有父王在，不会那么简单就陷落。方丹、凯尔，我们要在这里与敌人作战，引开古拉德军的注意，要给父王和艾瑞柯逃脱争取时间。凯尔，出去侦察的奥尔森有消息吗？”

“啊，应该要回来了吧。”

“我回来了，伊夫列姆殿下。”话音刚落，一名中年骑士就走到伊夫列姆的面前，“我侦察了附近，已经确认了各个地方古拉德兵的情况。南边的伦巴尔城派出了大规模的部队来寻找我们，看来我们不能在这里久留。”



“看来不撤退不行了，这样很危险啊。伊夫列姆殿下，退回到王都吗？”方丹问道。

“不，我们前进，去攻陷伦巴尔城！”伊夫列姆作出了一个让人大跌眼镜的决定。

“你不会是开玩笑的吧？”方丹以为伊夫列

姆是开玩笑，但当他真的跟伊夫列姆来到伦巴尔城前面时，他才意识到这绝不是什么玩笑，而是不争的事实。

“你没发疯吧，伊夫列姆殿下？被古拉德大军所追击，现在反而要进攻敌城……”

“方丹，你怎么用这种口气跟主君说话！”对于无礼的方丹，每次都会被严于律己的凯尔狠批一顿。

“啊，没关系。”伊夫列姆笑了笑示意凯尔不要生气，“以现在与本国断绝联络的情况看，进行攻城战的确是一个愚蠢的做法。但是，这并不是自暴自弃的做法。伦巴尔城是古拉德防御上的要地，如果我们能将它攻下来，那么我们就切断了敌人对鲁内斯进攻的军队进军路线，这样一来也帮助了父亲和艾瑞柯。”

“话虽如此，但就靠现在的兵力，能攻下来吗？”方丹有些担心。

“这附近的士兵为了搜寻我们已经出去了，我们的人数比敌人少很多，攻城的确显得很轻率，但如果敌人这么想的话，那就会出现空隙。”伊夫列姆分析了目前我方所存在的机会。

“的确，古拉德决绝有想到我们会以这么少的兵力去进攻。不可能总是逃来逃去，这样一来手上的武器迟早消耗光。没办法，你准备好了吗？”方丹向伊夫列姆笑着说道。

“啊，准备好了。如果放过现在这个机会，那就没有第二次了！相信我，我不会打一场没有胜算的仗！”

“奥尔森，之前战斗受的伤似乎还没痊愈啊。那么就不要乱来，如果我败北了，你就赶快逃到弗雷利亚去吧。”伊夫列姆交待好一切之后，开始率领仅有的数人开始进攻伦巴尔。正如他所预料的，敌人的大部队都出去搜寻他们的踪迹了，所以守卫伦巴尔的士兵数量并不多。很快，伊夫列姆就攻下了伦巴尔。但事情并没有想象中的那么轻松，就在攻下伦巴尔之时，方丹带来一个坏消息，那就是古拉德军的增援部队忽然赶到了。



“古拉德军的增援？这也太快了……”伊夫列姆在略作考虑之后，做下了一个决定——脱出！

“哦，这样的人数就能攻下伦巴尔，看来你果然如传说中那么厉害呢，真该好好表扬你。想必你就是鲁内斯的王子伊夫列姆吧？”刚一出伦巴尔城，伊夫列姆就碰到了“月长石”巴尔塔。



“不错。”

“我是古拉德帝国将军‘月长石’巴尔塔。真是的，追讨你们真是费了我好大的劲，明明你的祖国鲁内斯已经沦陷了……没想到仅靠一支部队就给我们古拉德军添了这么多麻烦。但是，也就到此为止了！”本来是懒洋洋的巴尔塔，忽然间双目露出了凶光。

“你说王都已经沦陷……”听到这个消息，伊夫列姆的心口不禁紧了一下，“但是你们为什么知道我们会进攻这里呢？”

“哼哼，我们也是刚知道的。”巴尔塔又阴阳怪气地说道，“好了，你们还是老老实实丢下武器投降吧。”

“伊夫列姆殿下，要奋战到底！”凯尔举起了枪，摆出了进攻的架势。

“伊夫列姆，对于擅长战斗的你而言，你应该很明白现在的状况吧？”巴尔塔得意地说道，“你毫无胜算，也逃不出我的手掌心。接受现实吧，还是老老实实向我投降吧。”

“投降？”听到这个词伊夫列姆笑了一下。

“不错，这样的话也许还会留你一条小命。你的生死现在捏在我的手上，现在最好不要惹我生气，还是跪下来求我饶你一命吧！像一只小羊一样给我叫几声？”

“我拒绝。”伊夫列姆给了巴尔塔一个干脆的答案。

“什么！”没想到伊夫列姆当即拒绝，巴尔塔非常吃惊。

“你叫巴尔塔吧？”伊夫列姆像是故意忘记了他的名字，“真是抱歉，我现在可没时间陪你玩，还是赶快在此将你踢飞后离开这里吧。”

“你没疯吧？你真的想突破我的蛇龙骑士团逃跑？”巴尔塔现在真的觉得伊夫列姆不是在开玩笑了。

“会让你看到的，我从不打没有胜算的仗。”伊夫列姆笑着对巴尔塔说道。

“真是无药可救的蠢货！让你知道我们实力的差距吧！”

“向东突破，走！”伊夫列姆看准了士兵相对比较薄弱的东边发动了突围。

第六章 憎恶的泥泞

压抑着胸中的不安，艾瑞柯继续向兄长的所在地前进。穿过了塞雷非城，终于踏上了帝国古拉德的本土，从这时起，就是完完全全敌人的领地了。为了避免与古拉德军队无谓的战事，艾瑞柯决定前往人口比较稀少的边境，但这已经被古拉德军察觉到了……

“血碧石”埃维正与一名帝国暗黑法师商量着如何捉住艾瑞柯，看来他们对这次的行动已是十拿九稳。

“你已经查出艾瑞柯他们的行踪了？”埃维问道。

“是的，我已经派部下尾随其后了。不久，艾瑞柯就会到这片阿德拉斯平原来。我已经布下了天罗地网，她插翅也难飞。就像一只被捆在袋子里的老鼠，哇哈哈哈哈……”暗黑法师似乎对自己的计划很是满意，一想到得意之处不禁狂笑起来。

“呵呵，巴尔塔听到这话一定很高兴。但是……”埃维的刚才那皮笑肉不笑的脸色瞬间变得严肃起来，“艾瑞柯那个小妞儿听说可不是个吃软饭的主，保护她的圣骑士更是据说挡住了巴尔塔的攻击。诺贝拉，你能抓住她吗？”

“啊，这点我当然想到了。”诺贝拉听得出埃维话语中那略带嘲讽的意味，但碍于他现在是皇帝身边的红人，所以也不敢发作，“我从鲁内斯带来了‘那个’东西，只要有那个东西，他们是不会抵抗的。哈哈……”



“如果真是那样就好了，好，随你怎么做吧，我先回帝都了。”

“你不想亲眼看我抓住艾瑞柯？”诺贝拉也毫不示弱。

“我不像其他两个人那样有时间，为了那位大人，我还有好多事情要做，我可没时间陪那个鲁内斯的小妞儿玩捉迷藏。这种事还是让你们这种下人去做吧。”埃维狂笑着利用传送魔法离开，诺贝拉狠狠地啐了一口唾沫。

很快，诺贝拉就等到了艾瑞柯，他悄无声息地利用大雾来到了艾瑞柯的身边。

“哦呵呵呵呵呵，鲁内斯公主艾瑞柯，你还是老老实实就范吧，你哪里都逃不了的。”



“谁！从哪儿发出的声音！”忽然听到一个诡异的声音，艾瑞柯不禁打了一个寒颤。

“哦，果然像传说中说的那么漂亮，还戴了一个漂亮的手镯……能不能把那个手镯给我呢？”

“你要这个手镯干嘛！”一听到手镯，艾瑞柯就提高了警惕，而塞思也护在了她的身前。

“那种事情我也不知道，但是这是陛下的意思。如果我献上手镯，就会封为将军。好啦，给我，这样的话说不定还能救你一命。”

“艾瑞柯殿下，不要给他！”塞思大声叫道。

“是！”艾瑞柯也将手镯握得更紧了。

“老老实实交出对你没坏处。”诺贝拉的语气此时变得凌厉起来，“你们是为了援助鲁内斯王子伊夫列姆到这里来的吧？哼，没用了，伊夫列姆已经被古拉德军击败了。现在已经关在了伦巴尔的监牢里，等着被处死了。”

“你说谎！我哥哥不可能输！”艾瑞柯大声反驳。

“哼，不管你叫得多狠，但事实就是事实。”看到艾瑞柯没有反应，诺贝拉终于使出了最后一招，“看来你还是不想就范，那好，把人质带上来！”

诺贝拉终于打出了自己的王牌，原来他口中说的“那个东西”就是鲁内斯的人质！以人质为筹码，诺贝拉终于从艾瑞柯手中拿到了手镯，但他出尔反尔，将人质放在了毒蜘蛛出没的地方，这自然引来了艾瑞柯的出离愤怒。就在他才将手镯拿去还没捏热时，就命丧艾瑞柯的剑下，他那飞黄腾达的黄粱美梦也随之化为乌有。

“虽然法德陛下命令我时机未成熟，不能将事实告诉你，但既然古拉德皇帝比加尔德已经知道了，那我也不再隐瞒你了。”取回手镯后，塞思终于说出了手镯的秘密，“正如艾瑞柯殿下

所知道的，鲁内斯与其他四国一样，拥；有自古流传下来的的‘圣石’。但其实一般人所知道的，不过是做工精细的仿制品而已。真正的鲁内斯‘圣石’，现在还严密地封印在鲁内斯城地下。”



“什么？”对于这件事，艾瑞柯还是第一次听说，“这是真的？”

“不错，法德陛下是这样告诉我的。正如传说中所流传的那样，古代消灭‘魔’的‘圣石’拥有超越人类理解范围之外的力量。为了人们不被其强大的力量所魅惑，先王将它封印在了地下。而解开那个封印的钥匙，就是那个手镯，也就是艾瑞柯殿下和伊夫列姆殿下所戴着的这个手镯。”

“就是这个吗……”看着手上的手镯，艾瑞柯不禁有些疑惑，“但是为什么父亲一次都没有对我们……”

“法德陛下告诉我，只有在动摇世界的危机出现时，才把手镯的秘密告诉你们二人，所以这件事情伊夫列姆殿下也不知道。法德陛下考虑到如果自己有什么万一，那么就让我把这件事情告诉你们。”

“原来这个手镯有这样的意思啊。”没想到小小的手镯居然隐藏着如此大的秘密，艾瑞柯不禁感叹道。

“是的，知道这个秘密的人只有死去的法德陛下、我以及艾瑞柯殿下您。”

“但是为什么古拉德军知道手镯的秘密？”艾瑞柯问道。

“也许是比加尔德用什么手段从法德陛下那里打听到了消息，但没有将具体情况告诉那些将军，只是单纯的下达了夺取手镯的任务。”

“解开封印，悄悄将鲁内斯的‘圣石’破坏……”艾瑞柯终于弄懂了比加尔德皇帝的目的，“那么拥有同样手镯的哥哥他……”

“不错，王子殿下也有可能受到袭击。艾瑞柯殿下，我们还是赶紧去救王子吧。刚才那些撤退的敌人想必已经通报了我们的消息，如果伊夫列姆殿下真的被囚禁在伦巴尔城，那他们察觉到我们的消息说不定就会处死伊夫列姆殿下。”

“嗯，看来我们不要有一丝犹豫，现在就向伦巴尔出发，救出哥哥！”

第七章　水城伦巴尔

听到兄长伊夫列姆战败被捕的消息，艾瑞柯无视自己被发现的危险，立即前往伦巴尔救助。囚禁伊夫列姆的伦巴尔城是一个四周被湖泊包围的天然要塞，进城的惟一道路就只能跨过一座桥。为了拯救自己的兄长，艾瑞柯从正面向敌人进行了挑战……

“哥哥在那座城里面……”望着湖中央的那座高大的城堡，艾瑞柯心如火燎。

“突入的道路只有正面的桥，这是个易守难攻的天然要塞，有必要谨慎行事。”

既然是易守难攻的要塞，那么进攻起来必定有一定难度，远程的弓箭车给了众人很大的麻烦，但毕竟双方的实力相差太大，没费太大功夫艾瑞柯就突破了防守。

“哥哥一定在城里某个地方，塞思，立刻突入！”一进城艾瑞柯就慌忙寻找着哥哥的身影，但却连一块衣服边都没看到。

“请等一下，艾瑞柯殿下，里面有人来了……”忽然塞思感到有人正向他们走来。

“是敌兵！”艾瑞柯本能地拿起了剑。

“艾瑞柯殿下，塞思！”来者居然是伊夫列姆的侍卫奥尔森。



“奥尔森！”看到是他，塞思也也有些吃惊，“你怎么在这里？你们不是和伊夫列姆殿下一起的么？”

“你没事吧，奥尔森。”一看到是奥尔森，艾瑞柯松了一口气，忽然她想到了什么，“对了，既然你在这里，那么哥哥他……”

“伊夫列姆殿下与我们被捕，关在这里有很长一段时间了。我先从牢里逃了出来，寻找脱出的机会。”

“奥尔森，你没关系，看你的脸色发青，难道被古拉德士兵严刑拷打了？”看到奥尔森直冒虚汗，脸色苍白，艾瑞柯很担心。

“啊，没、没什么……”奥尔森慌忙掩饰心中的紧张，忙将话题转移，“但是，不知道现在伊夫列姆殿下是否平安无事……”

“哥哥他在哪？”艾瑞柯忽然想到这个更重要的问题。

“他应该跟我关在一个牢房里……”奥尔森指着一条道路说道，“通往监牢的路是这条，快，趁敌人的增援还没来我们赶快去。”

“好！”艾瑞柯想也不想就准备跟奥尔森走，但塞思的脸上却露出了怀疑的神色……

第八章 陷阱，以及……

“朝这边走。”奥尔森带着艾瑞柯在伦巴尔城中摸索着前进，“伊弗列姆殿下就在里面的牢房里。”

“好，快走！”现在艾瑞柯急切地想见到哥哥。

“奥尔森大人。”忽然，塞思叫住了奥尔森，“你是什么时候被抓到这里来的？”



“大约在半个月前，面对古拉德的大军，伊弗列姆殿下和我不得已才向他们投的降。之后我们就一直关在这座城里。”

“这段时间有没有从敌人那打听到什么消息？”塞思继续问道。

“真是遗憾，一个都没有。每天给我们送一次饭的人也是附近的村民，声音也传不到地下，现在的战况如何我们也不知道。塞思，现在鲁内斯怎么样了？”奥尔森焦急地问道。

“鲁内斯王都已经沦陷，法德陛下也驾崩了。”塞思平静地回答道。

“什么！真是十分抱歉，艾瑞柯殿下，我太没用了。”

“这并不是你的错，奥尔森。”看到奥尔森那懊恼的神情，艾瑞柯安慰他说道，“现在我们还是想想以后的问题吧，古拉德军现在已经瞄准了这个手镯，开始对我进行袭击了，看情况跟我有相同手镯的哥哥也应该陷入了危机之中。”

“手镯？”一听到手镯，奥尔森的眼镜忽然发出异样的光彩，“不错，伊弗列姆殿下也有一个相同的手镯，现在古拉德已经瞄准了这个手镯……那么艾瑞柯殿下，我觉得你应该把这个手镯托付给谁比较好。”

“哎？但是……”艾瑞柯露出了难色。

“给我或给塞思都可以，只要将它交到值得信赖的人手上就行了。只要艾瑞柯殿下还将手镯带在身上，那么古拉德就会以您为目标。为了艾瑞柯殿下的安全，请您……而且鲁内斯的圣石也还没有被夺走。”

“嗯，你说得也是。”艾瑞柯陷入了沉思，正在考虑是否将手镯交给谁。

“奥尔森大人。”塞思忽然走到艾瑞柯面前，将她护在了身后，“很抱歉，能否把你的武器给我一下。”

“塞思？”对于塞思的突然之举，艾瑞柯不知道他他这么做到底意在如何。

“你什么意思？”奥尔森也非常生气，“你看到了，我身上没有一件武器，作为一命囚犯，我身上怎么会有武器！我可不像你这么老是动歪脑筋，你这么说到底是什么意思！”

“如果我错了的话，之后我会向你道歉的。”塞思说得很坚决，不容奥尔森反驳，“但是不合理的地方确实太多了：城外发生战斗，为什么城内没有兵出来？你和伊弗列姆殿下被抓，但为什么只有你一个人逃了出来？为什么你知道‘手镯’的事？”

“塞思，那是误会，我……”被塞思戳到了软肋，奥尔森顿时冷汗直冒。

“还有，为什么你怀中揣有锐器？”

“哼，塞思，你的眼睛还是那么犀利。艾瑞柯一个人也许可以，但还是无法瞒过你的眼睛。”奥尔森忽然来了个一百八十度的大转变，身上散发出了阴森的气息。

“奥尔森，你！”面对奥尔森突如起来的背叛，艾瑞柯简直不敢相信自己的眼睛，曾经的忠臣居然会背叛自己，难道身处乱世，信任真的变得那么脆弱么？

“奥尔森，为什么你要背叛鲁内斯？”塞思厉声质问道。



“因为那个人会实现我的一切愿望……我会和我的妻子再次在一起了！”

“辛苦你了，奥尔森。”这时巴尔塔的部下提拉德走了过来，“之后的事就交给我吧，你还是回到你的爱妻那里去吧。”

“你是谁？”塞思将剑举到胸前，随时准备出击。

“我是提拉德，帝国将军巴尔塔大人忠实的

副官。"

"那个男人……"一听到巴尔塔的名字，塞思不禁皱起了眉头。

"你就是鲁内斯的塞思将军吧？"提拉德对塞思说道，"本以为制服了你，没想到你现在却这么麻烦。"

"我哥哥在哪！"艾瑞柯厉声质问道。

"啊，你哥哥不在这里，他已经逃离了巴尔塔的追击逃出这座城了。哼，在那种状况被他跑了，真是失策。但好在我利用了这个失策，我放出了伊弗列姆被囚禁的流言，这样一来妹妹也许就会掉进陷阱里。"

"这么说哥哥他没事！"一听提拉德这么说，艾瑞柯反而高兴起来。

"是啊，不过你们兄妹那令人感动的再回就要在天堂里实现了。"提拉德立即指挥手下开始行动，他准备来个瓮中捉鳖，"把桥落下！断他们的退路！全军出击，抓住鲁内斯的公主，夺下手镯！"

就在艾瑞柯被困之际，伊弗列姆又再次杀到，刚好看到了艾瑞柯被困的一幕。

"好像艾瑞柯殿下和塞思大人在那边！"方丹眼尖，一下子就看到了另一边的战况。

"好，现在我们要做的只有两件事情，救艾瑞柯，打倒敌人！"伊弗列姆向两名手下下达了指示。

"从东边的走廊应该能到艾瑞柯殿下那里去。"凯尔不愧是理性派，他很快根据现在的地形拟定了一个初步的作战计划。

"喂喂，凯尔，不用那么麻烦吧，两边一起解决不好么？"方丹最不喜欢就是这种按部就班的事情。

"方丹！你说麻烦是什么意思！"凯尔气得叫起来，要不是同伴，他现在真想将方丹的脑袋敲个大洞，"万一艾瑞柯殿下有个三长两短，我们鲁内斯骑士……"

"OK、OK，不要生气，伊弗列姆殿下，你决定吧。"方丹最受不了的就是凯尔的说教，最好的方法就是不理他。

"请下达指示吧！"

"好，你们两个跟着我！"伊弗列姆指挥两人向艾瑞柯那边合流。

"艾瑞柯，你没事吧！"伊弗列姆杀出重围冲到了艾瑞柯的面前。

"哥哥！"看到哥哥突然出现在自己面前，艾瑞柯简直不敢相信自己的眼睛，"你真的活着！"

"啊，我活得好好的。"这种时刻伊弗列姆还不忘跟自己妹妹开玩笑，"本来我已经逃出了伦巴尔城，准备被杀个比加尔德皇帝措手不及，但听到你中了计就急急忙忙赶过来了，幸好正好赶上。"

"对不起，我本来还以为能帮到哥哥你呢……结果反而给你添了麻烦。"艾瑞柯现在已是满脸通红。

"说什么傻话，你不是来救我了么？只要你有那个心，就足够了，让我们一起打倒敌人吧，艾瑞柯！"

"是！"见到哥哥还活着，艾瑞柯犹如神助，她顿时觉得精神百倍，前些日子的不愉快也已经烟消云散。

在两军的合力之下，艾瑞柯军和伊弗列姆军势如破竹，很快就将提拉德轰至了渣。

"哥哥～"战斗结束后，艾瑞柯还处于兴奋之中。

"艾瑞柯，让你担心了，还有塞思也是。"

"没关系，只要您没事就好。对了，伊弗列姆殿下，奥尔森的背叛……"塞思说道。

"啊，我在伦巴尔城中了圈套之后就立刻知道了，没想到那个多年效忠鲁内斯的男人居然会……"对于奥尔森的背叛，伊弗列姆也觉得非常痛心，"也许是因为我的无德吧。"

"哥哥……"看到兄长有些消沉，艾瑞柯也觉得很痛心。

"伊弗列姆……"一个蓝发的女孩拉了一下伊弗列姆的衣角，从外表来看只有7、8岁的样子。

"怎么了，梅尔？"伊弗列姆柔声问道。

"从那边有什么东西来了，好黑，好大，好多……"梅尔似乎感到非同寻常的恐惧，全身开始颤抖。

"明白了，现在最好赶紧脱出！"伊弗列姆知道那肯定是敌人的援军，现在事不宜迟，要立即撤退。

"哥哥，这名少女是……"艾瑞柯看到这名散发出特殊气质的少女问道，"蓝色的头发……我好像在哪里听说过……"

"说来话长，我们还是赶紧撤退吧！"伊弗列姆催促道，"比加尔德皇帝似乎得到了非同寻常的力量，这件事我要赶紧告诉大家。"

未完待续

文 LIKY& 铭风

NDS 的发售已经近在眼前，11 月 21 日美版就会先行推出，而随后的12月2日日版也会震撼发售。随着发售日的临近，NDS 上的游戏也大量被公布，下面我们就来对这些已公布的游戏来个全面检阅。

NDS游戏大特辑

专题企划 ——34款游戏全接触

口袋妖怪 冲刺

口袋妖怪 冲刺 ポケモンダッシュ	NDS
◆Nintendo ◆ ACT ◆预定 12 月 2 日◆日版	
◆1～6 人◆自带记忆功能◆ 4800 日元	
◆对应周边未定	

用触控笔让皮卡丘加速



▲比赛就要开始了，快做好准备。



▲快追上前面的"喵喵"，就快到终点了。

大红大紫的《口袋妖怪》登陆了NDS 平台，不过这不是传统的RPG，而是一款新类型的竞速游戏。游戏的舞台在"口袋妖怪岛"，为了获得"冲刺王"的称号，口袋妖怪们展开了竞速大比赛。主角是可爱的皮卡丘，玩家要利用触控笔在触摸屏上滑动来给皮卡丘加速。上屏会显示雷达以及竞赛大地图，下屏则会显示皮卡丘的动向，游戏中玩家要时刻关注其他对手的动向，操纵皮卡丘比它们更快地冲过"Check Ponit"，这样才能获得胜利。

本游戏可以同时与GBA 上的"《口袋妖怪》系列"一起进行，只要同时插上GBA 上《口袋妖怪》的的卡带，如果有记录的话就会生成一个新的赛道出来，很有趣的设定。

超级马里奥 64DS

超级马里奥 64DS
スーパーマリオ 64DS
NDS
◆Nintendo◆ACT◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1～4 人◆自带记忆功能◆4800 日元
◆对应周边未定

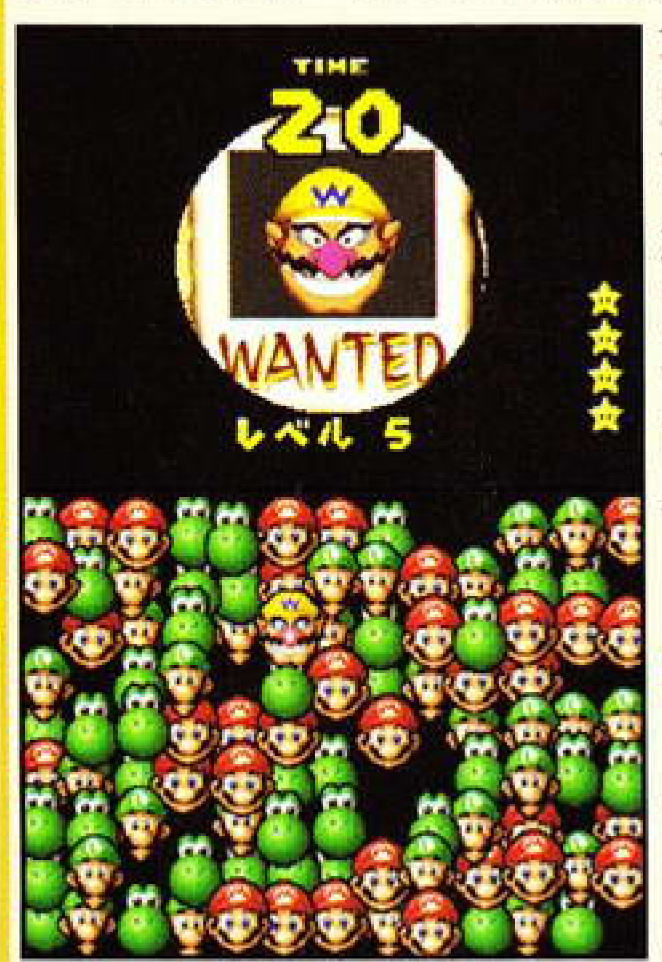
利用NDS的独特机能 玩出《超级马里奥64》的新花样

本作是以 1996 年 N64 版《超级马里奥 64》为蓝本制作的新游戏，游戏利用到 NDS 的触摸屏、无线通信等机能加入了全新的要素。

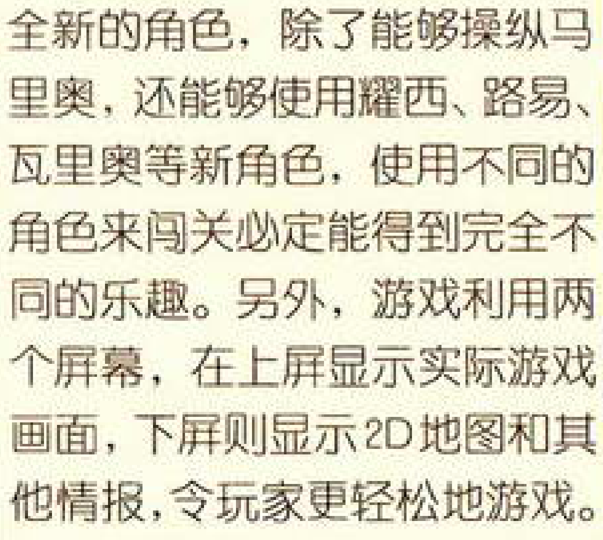
三大模式任你玩

游戏包括“主要模式”、“对战模式”和“迷你游戏”三个模式。“主要模式”就是 N64 版的流程，不过追加了全新的关卡和全新的角色，除了能够操纵马里奥，还能够使用耀西、路易、瓦里奥等新角色，使用不同的角色来闯关必定能得到完全不同的乐趣。另外，游戏利用两个屏幕，在上屏显示实际游戏画面，下屏则显示 2D 地图和其他情报，令玩家更轻松地游戏。


▲操纵耀西来冒险了。



▲大量的迷你游戏可以玩。



可以下载的“对战模式”和“迷你游戏”

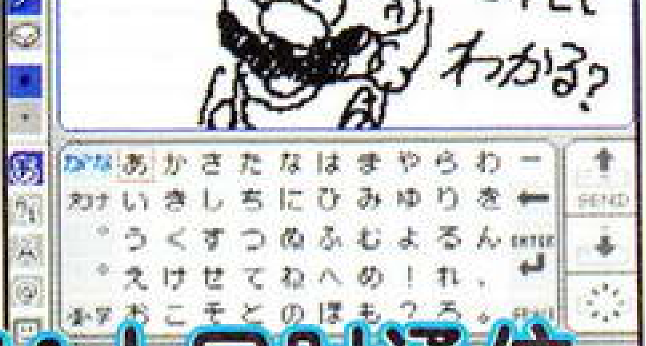
游戏利用 1 盘卡带便可以让 4 名玩家同时参与，通过下载功能使没有卡带的玩家也可以参与进来。其中“对战模式”是让多名玩家来竞赛收集星星，谁收集得最多就算胜利。而“迷你游戏”部分收录了 30 款以上的小游戏，多数利用到触摸屏，简单有趣，对抗激烈。

PicoChat

PicoChat
PicoChat
NDS
◆Nintendo◆ETC◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1～16 人◆记忆要求未定◆－
◆对应周边未定

这是 NDS 内置的聊天软件，利用 NDS 的无线通信机能支持最大16人同时聊天，另外利用了 NDS的触摸屏，可以自由在上面写字或绘图发送出去，从他人那里接受到的文字或图画也可以复制、替换后再发送出去。比如你可以绘制一幅四格漫画发送给朋友，开发出自己的个性玩法。由于操作简便，男女老少都可以乐在其中。





▲▶ 随意涂鸦，绘出自己的个性图案。

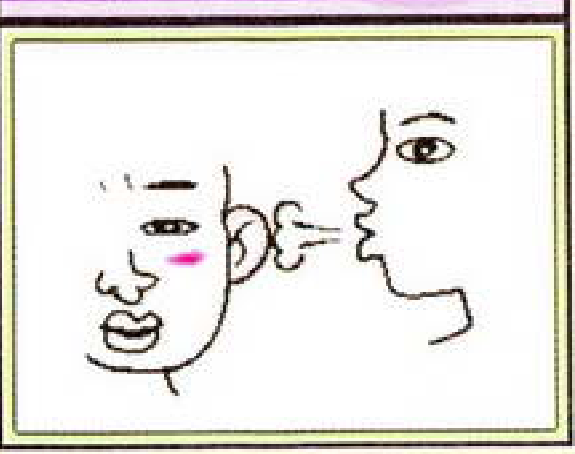
NDS内置的聊天软件 支持16人同时通信

瓦里奥制造 摸摸乐

瓦里奥制造 摸摸乐 NDS
さわるメイドインワリオ
◆Nintendo ◆ ACT ◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1 人◆自带记忆功能◆ 4800 日元
◆对应周边未定

人气"《瓦里奥制造》系列"的第4弹在NDS 上登场，游戏本质没有改变，挑战一个个"5秒小游戏"，体验一个个刺激的瞬间。不过这次将不再使用按键，而是直接利用NDS的触摸屏进行游戏。本作收录了180 种以上的小游戏，其中有很多游戏的玩法将与系列传统玩法完全不同，比如会有利用到NDS 的麦克风来吹气的小游戏，让你体会到全新的感觉。





▲对耳朵吹气的小游戏，这个就需要对着 NDS 的麦克风来吹气。





▲投掷链球。

利用触摸屏、麦克风进行游戏 挑战全新的《瓦里奥制造》

大合奏！乐队兄弟

大合奏！乐队兄弟 NDS
大合奏！バンドブラザーズ
◆Nintendo ◆ MUG ◆预定 12 月 2 日◆日版
◆1～无限人◆自带记忆功能◆ 4800 日元
◆对应周边未定

在NDS上演奏乐器

从游戏名就可以看出来，本作是多人一起合奏音乐的游戏。也许很多人都去听过音乐会，但是很少有人能够真正体验到亲自演奏乐器的感觉，这款游戏就是给大家这样一个机会，让大家体验演奏的感觉。游戏的操作一点也不复杂，先选好曲目，然后用定音鼓、长笛等乐器分别进行演奏，配合上屏幕上显示的游戏专用乐谱，按下相应的按键或是使用触摸笔点击，奏出属于自己的音乐，简单的操作不会让你感到难以上手。



▲曲子数量众多，而且包括有《星之卡比》、《口袋妖怪》这样的游戏曲目。



▲一个人先练习好，再与别人一起合奏吧。



▲也可以制作自己的乐谱。

任天狗（暂名）

在NDS上饲养可爱的小狗

任天狗（暂名）　NDS
Nintendogs（暂名）
◆Nintendo ◆SLG ◆发售日未定◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

这是一款养成类游戏，玩家得到了一只小狗，要倾注爱心来饲养它，比如利用触摸屏来抚摸它，和它玩游戏等等。另外，玩家还可以通过麦克风来给小狗取名，以后叫它它就会有反应，另外还可以教小狗说话，它也会慢慢学会新的单词。本作完全体现了NDS的3D机能，那些多边形的小狗忠实再现了真实的狗的动作。游戏的自由度非常高，饲养的小狗最多有3只，培养它们之后还可以让小狗们参加DOG SHOW，努力让你养的小狗们成为冠军吧！



▲可以同时饲养3只小狗。



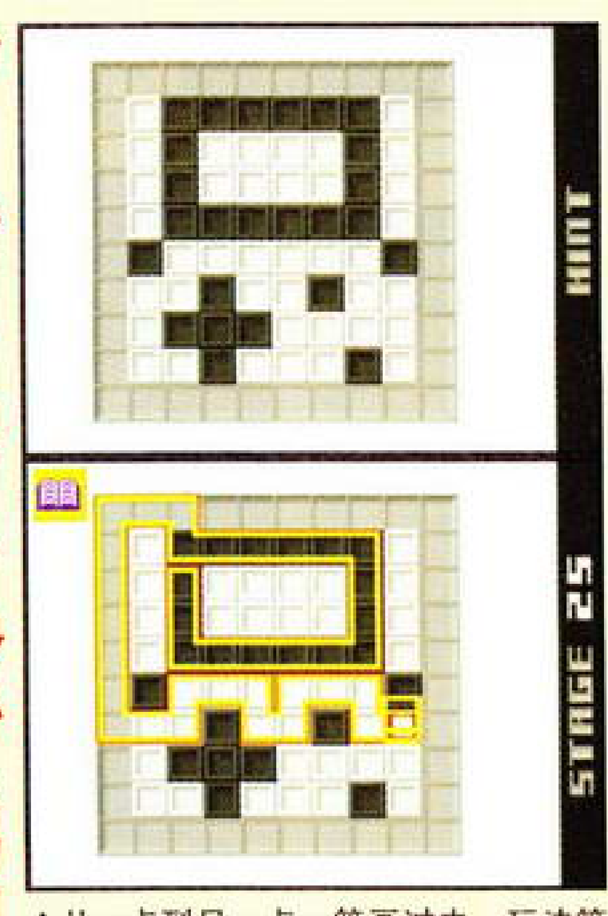
▲利用触摸屏来抚摸小狗，看它高兴的样子。

直感一笔画

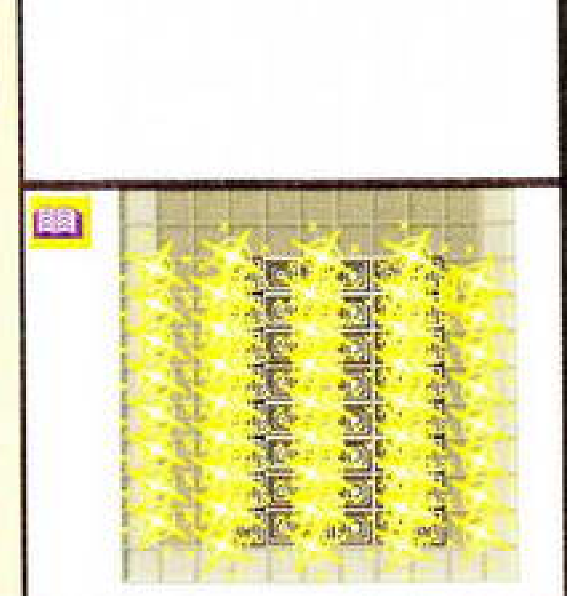
直感一笔画　NDS
直感ヒトフデ
◆Nintendo ◆PUZ ◆预定12月2日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆3800日元
◆对应周边未定

看似简单却奥妙无穷
容易中毒的益智游戏

本作是一款简单有趣的迷你游戏，通过单纯地画线条便可游戏，在画面上会看到由黑、白两种颜色所组成的格子，玩家从一个格子开始随意画一条线到另一个格子，途中经过的格子颜色会全部颠倒，即白色变成黑色，黑色变成白色，而此时只要纵横两条线上颜色相同的格子就会消去。游戏的规则便是如此简单，但玩起来却有很多变化，很容易让人一玩就停不下来。当然游戏对应通信对战，通过无线对战与朋友一起体会游戏的独特乐趣吧。



▲从一点到另一点一笔画过去，玩法简单但奥妙无穷。

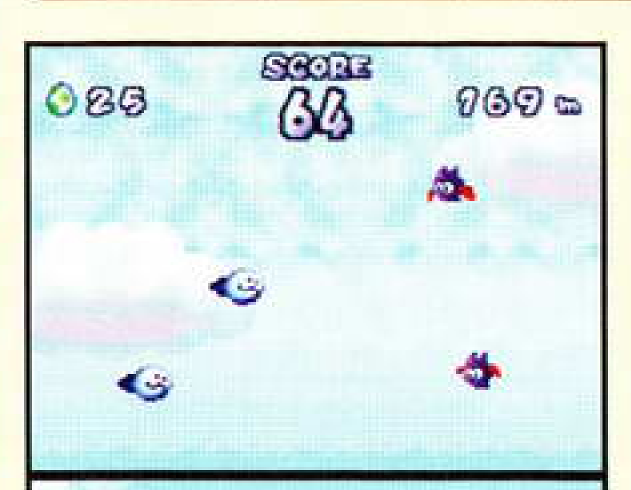


▲相同颜色的格子可以一次全部消去。

气球之旅（暂名）

气球之旅（暂名） NDS
バルーントリップ（暂名）
◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

▶用触控笔划出一道道云彩，让婴儿马里奥躲开敌人。





▲用触控笔点击耀西便可让他跳跃。

婴儿马里奥从空中落下，要让他避开空中的敌人和障碍，玩家必须用触控笔画出云彩，引导婴儿马里奥从正确的路线落下。而在地上，玩家还必须引导恐龙耀西跨过重重障碍来接住小马里奥，比如为耀西画出彩虹桥通过断层，或者点击耀西让它跳跃。游戏分为两个模式，一个是婴儿马里奥从空中落下的纵版卷轴模式，另一个就是恐龙耀西的横版卷轴模式。两种模式的玩家基本相同，都是直接利用触控笔来操作。在充满通话风格的世界中展开一段奇妙冒险吧。

婴儿马里奥的空中大冒险！

银河战士 Prime 猎人锦标赛（暂名）

银河战士 Prime 猎人锦标赛（暂名） NDS
メトロイドプライム ハンターズトーナメント（暂名）
◆Nintendo◆FPS◆发售日未定◆日版
◆1～4◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

◀可以进行4人无线联机对战。

传说的女英雄萨姆斯这次参加了猎人锦标赛，目标当然是宇宙最强的猎人称号，但是在这个大赛的背后却隐藏着一个大阴谋，萨姆斯能够查明事件真相吗？

女英雄萨姆斯归来！
目标是猎人锦标赛冠军！

与NGC版《银河战士 Prime》类型相同，本作是一款FPS游戏，游戏时主机上屏显示主观视点画面，而下屏则显示地图。本作在今年E3上初次公开时游戏是使用触摸屏来完成射击的，而现在则去掉了这样的设定，不能不说是一种遗憾。

游戏包含了3种模式，一种是在限定时间内消灭全部敌人的单人普通模式，一种是“生存模式”，还有一种是在变形球状态前进到指定地点的“变形球模式”。


▶上屏显示主观视点，下屏显示地图。



超级大战争（暂名）

超级大战争（暂名） NDS
アドバンスウォーズ（暂名）
◆Nintendo◆SLG◆预定今冬◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

超人气的SLG系列新作！海陆空的超级大战！

在海外极具人气的“《超级大战争》系列”也将登陆NDS平台了。本作充分利用NDS的双屏特性，上屏显示空中地图，下屏显示地上地图，可以进行空中地上同时进攻，两个战场结合起来将开拓出全新的战略模式。



▲大型卫星导弹即将发射。

另外本作将采用“双指挥官”系统，在游戏开始玩家可以选择两名指挥官，战斗中可以随时切换，而且满足一定条件时两人还可以发动合体必杀技，是不是让人很期待？


▲地上和空中两个战场让游戏战略性大幅提升。

游戏的模式也相当丰富，除了普通的故事模式，还有挑战高分的“挑战模式”以及满足特定条件的“生存模式”等等。

Another（暂名）

Another（暂名） NDS
アナザー（暂名）
◆Nintendo◆AVG◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

传统的AVG游戏！利用新机能有新玩法！

主人公阿修雷的父母都是政府秘密开发研究所的工作人员，某一天，他的父母卷入到研究所开发的秘密装置——“Another”的事情中，母亲被杀，父亲失踪。13岁的阿修雷为了调查事件的真相，独自前往布拉德·爱德华岛。



▲行踪不明的父亲真的在那座岛上吗？

本作是传统的AVG游戏，场景都是3D造型的，主人公在这些场景中调查、解谜，推进剧情发展。游戏会充分利用到NDS的双画面、触摸屏等特性，甚至连麦克风也会用到，体验全新感觉的AVG游戏玩法吧。



▲在小屋中仔细调查。

马里奥赛车DS（暂名）

马里奥赛车DS（暂名） NDS
マリオカートDS（暂名）
◆Nintendo◆RAC◆发售日未定◆日版
◆1~8人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定



具有超人气的《马里奥赛车》也有新作登陆NDS，利用NDS的双屏幕，游戏在上屏显示具体比赛画面，下屏则显示赛道图以及排名。游戏玩法没有太大改变，与其他7名对手展开竞速比赛，可以利用赛道中的各种道具来陷害他们，千方百计获得第一就行。登场角色都是大家熟悉的马里奥、瓦里奥、耀西、大金刚等等。本作的一大特色就在于利用NDS的无线通信功能可以让最大8名玩家进行联机对战，以后与朋友联机可就方便多了。


▲8字形的赛道跑起来应该很简单。


▲气氛诡异的鬼屋赛道。

役满DS（暂名）

役满DS（暂名） NDS
役满DS（暂名）
◆Nintendo◆TAB◆发售日未定◆日版
◆1~4人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

马里奥、瓦里奥等人果然是全能明星，麻将桌上也能看到他们的身影。本作是一款容易上手的麻将游戏，即使对麻将所知不多的玩家也可以轻松地进行游戏，游戏为初学者准备了各种各样的入门模式，对战角色都是《马里奥》系列中的人气角色，大家能感觉到亲切的氛围。

游戏也充分照顾了中级者或者上级者，收录了“危险牌预测”、“符的详细画面”等传统麻将系统，所以无论大人还是小孩，都可以从这款游戏中找到乐趣，游戏的适应年龄层是相当广的，而且利用无线通信功能还可以方便地与他人联机对战。


◀游戏继承了正统的麻将规则。

与马里奥一起打麻将！
随时随地展开对局！


▲与马里奥、瓦里奥、库巴一起对局。

动物管理员

触摸！排列！捕捉！将所有的动物抓回来！

动物管理员 NDS
ZOO KEEPER
◆Success ◆PUZ ◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1～2 人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

▲利用 NDS 的触摸屏可以更方便地游戏了。

在各大平台全面出击的人气益智游戏《动物管理员》当然不会放过 NDS 这个新贵平台，这次游戏将利用 NDS 的触摸屏让玩家更轻松地进行游戏。游戏的规则很简单，交换相邻的两个动物图案，如果能让 3 个相同的动物排列到一起它们便会被捕捉到（消去），当捕捉到规定种类和数目的动物后便可挑战下一个等级，因为有时间限制，所以动作不够快的话就会GAME OVER。这次游戏还加入了 2P 对战模式，相信会给玩家全新的体验。

▲上屏显示的是“幸运动物”，捕捉到它的话可获得双倍的分数。

为你而死

为你而死 NDS
きみのためなら死ねる
◆SEGA ◆ACT ◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1 人◆自带记忆功能◆5040 日元
◆对应周边未定

为了自己的心上人！我什么都愿意！

这是 Sega 为 NDS 精心制作的一款原创游戏，身为主人公的你因为对一个漂亮女孩一见钟情，开始不顾一起地追求她，为了她什么都愿意做，即使去死也无怨无悔。





▲有蝎子爬到了女友的身上，赶快弄开它们。

◀女友最喜欢哪件礼物呢？

游戏中玩家要细心地照顾好自己的女友，随时随地地关心她，比如当她身上沾上泥土就要为她拍掉，她过生日时要送她礼物，当她遇到危险时要及时挺身而出。而你的任何举动女友都会有所反应，你可以感受到她的心跳。快去感动你的女友，演绎出一段浪漫的爱情故事吧。

模拟市民：都市人生

模拟市民：都市人生 NDS
ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ
◆EA ◆AVG ◆◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1 人◆自带记忆功能◆5040 日元
◆对应周边未定


▲上屏显示实际游戏画面，下屏则显示主要指令。

自食其力，奋发图强 一步步走入上流社会

PC 上大红大紫的“《模拟人生》系列”在 NDS 上也有新作登场。这次的舞台是在一个大都会，与系列传统的平和开场不同，本作的主角一开始是因为卷入黑帮的阴谋而丢掉了工作，变得身无分文，他不得不从贫苦人生开始重新奋斗，找工作，帮人干活，使自己的生活慢慢改善，并在自己的生活圈子中提高名气，一步一步走上上流社会，最终的目标就是成为这个都市中最具影响力的名人。在他奋斗的过程中，黑帮的人物还会不断给他制造麻烦，就看玩家能否成功解决这些难题了。


▲某些时候，下屏还会表示大地图画面。

钻子先生 钻魂

钻子先生 钻魂 NDS
ミスタードリラー ドリルスピリッツ
◆Namco ◆ACT ◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版
◆1～5 人◆自带记忆功能◆5040 日元
◆对应周边未定

不停往下挖！钻子先生大活跃！

2001 年 GBA 初发售时《钻子先生》便是首发软件，而这次的《钻子先生 钻魂》又将成为NDS的首发软件，大家一定不要错过哦。

因为NDS独具的双屏效果，游戏可以表现出更长的挖掘画面，玩家不仅要注意下屏的画面，还要时刻关注从上屏会不会掉落方块下来，所以游戏变得更加刺激。另外，这次的《钻子先生》加入了一个“压力模式”，下屏幕上的挖掘者要在从上屏幕压下来的巨大钻子的空隙中挖掘，在合适的时候发射能量弹可以进行反击，相当刺激，喜欢挑战的玩家们可以体验到全新的乐趣。




▲双屏可以显示更长的挖掘画面，游戏变得更加刺激。
◀全新的“压力模式”让你一刻也不能放松。

研修医 天堂独太

研修医 天堂独太
研修医 天堂独太
NDS
◆Spike◆AVG◆预定2004年12月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆5040日元
◆对应周边未定

"相信我能拯救你！"在NDS上动手术！

▲利用触摸屏来检查患者的患病部位。



▲给患者拍摄X光检查骨骼。

"相信我！我一定能拯救你！"这就是我们的主角——天堂独太的座右铭。身为一名从二流大学毕业的见习医生，独太刚被派往医院，就开始接二连三地面对各种病症的病人，检查、诊断、手术全都要他来一一面对，虽然医疗知识和技术还不太纯熟，但独太却拥有满腔的热情。玩家在游戏中扮演独太，要给患者解决各种疑难杂症，经常会有紧急的抢救场面出现，需要动手术时玩家要利用触控笔在触摸屏上直接操作，这种给患者动手术的经历相信玩家都从未体验过吧。

脑门冒汗游戏系列！ Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE

脑门冒汗游戏系列！ Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE
頭脳に汗かくゲームシリーズ！ Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE
NDS
◆Aruze◆TAB◆预定2004年12月2日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

运气+策略+技巧 令你的脑门冒汗

▶《SETLINE》的棋盘类似玻璃跳棋的棋盘。



▲《COOL104JOKER》的游戏画面。

本游戏包含了《COOL104 JOKER》和《SETLINE》两个桌面小游戏，它们都是街机游戏的移植作。利用NDS的触摸屏，忠实地再现了街机版的玩法。

《COOL104JOKER》的玩法类似于"接龙"，画面上排列了5张牌，依照点数或花色来重叠，达到一定数目便可获得将分；而《SETLINE》乍一看有点像玻璃跳棋，其实规则完全不同，玩家要在棋盘上放入棋子，每粒棋子上有不同颜色的线，棋子通过连线连起来便可计算得分。正如游戏名，这两款小游戏都是很考验脑力的，喜欢挑战的玩家可要试试了。

麻将大会

麻将大会

麻雀大会

NDS

◆Koei ◆TAB ◆预定 2004 年 12 月 2 日◆日版

◆1～4 人◆自带记忆功能◆价格未定

◆对应周边未定



《麻将大会》是一款正统的麻将游戏，玩家面对的是十多名个性丰富的对手，可以展开麻将联赛或者生存战。

麻将联赛分为5关，规则方面非常齐全，除了最普通的标准规则，还有“东风战”、“北海道规则”、“风变”等独特规则，适合各种玩家。每一关获得第一名，都可以得到非常豪华的奖品。

◀对手们在对局中都有个性的语言。



▲上屏显示其他三人，下屏显示自己的牌。

游戏中的每一个对手都被赋予了独特的性格，他们的装扮、打牌风格、话语都各具特点，游戏就是为了强调这种真实感，让你有一种与真人在对局的感觉，从而更投入地进行游戏。

狂热噗哟噗哟

狂热噗哟噗哟

ぷよぷよフィーバー

NDS

◆SEGA ◆PUZ ◆预定 2004 年 12 月 24 日◆日版

◆1～4 人◆自带记忆功能◆5040 日元

◆对应周边未定

随时噗哟，随时狂热 双屏带来双倍乐趣！

成为话题之作的《狂热噗哟噗哟》将会第一时间登陆NDS平台，本作的最大特点就是独特的“狂热模式”，对战中只要蓄满了“热力槽”就可以立刻进入“狂热模式”，此时会一次落下大量能够造成连锁的“噗哟泡泡”，只要你能找到合适的地点落下“噗哟泡泡”就可以引爆他们，于是大连锁开始了，有时即使是10连锁也不是梦想，初学者也可以充分体会到游戏的巨大爽快感。





游戏支持8人联机对战，更追加了根据手指移动的指示而新增的“One Draw指令”系统，来进行热闹无比的对战吧。

▲上屏显示战斗，下屏则会显示可爱的人物形象。

◀进入“狂热模式”一举打败对手吧。

网球王子 2005 钻石猛冲

挑战极限！进入无我的境地！

网球王子 2005 钻石猛冲 NDS
テニスの王子様 2005 CRYSTAL DRIVE
◆Konami ◆SPG ◆预定 2004 年 12 月 30 日◆日版
◆1～4 人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

继GBA版的《网球王子2003》和《网球王子2004》之后，新的《网球王子2005》在NDS上登场。游戏采用了超大的512M容量，相对于以往GBA版总是分两个版本分别收录不同角色，本次的NDS版将一次收录全部角色，而且还加入全新的角色，所以本次登场角色将达到创纪录的64名之多。而且，本作还加入大批玩家一直期待的“团体战模式”。另外，在原作漫画中出现的“无我的境地”在这次的游戏中也得到了表现，利用触摸屏发动“无我的境地”后，可以使出一发逆转的超必杀技，威力超强。而且，能够使出这一招的也不再局限于龙马和真田，所有角色都可以。

▶上屏显示比赛画面，下屏则显示教练席。

▼这是角色选择画面，本作还可以选择教练了。





蛋兽英雄

蛋兽英雄 NDS
エッグモンスターHERO
◆Square Enix ◆RPG ◆发售日未定◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

这里是和平的阿兽马王国，上一代国王利用“传说之卵”的力量统一了整个大陆，并使大陆处于长久的和平，现在，被上一代国王余荫所庇护的年轻国王——也就是我们现在的主人公已经完全被这样的和平生活所满足，负责教育职责的大臣拖着这个傻瓜国王到一个小岛上展开修行之旅，没想到在那里他们遇到了恐怖的怪物，随即卷入到一个想象不到的事件中。

傻瓜王子的大冒险 召唤禁断之蛋的RPG

继承了“《半熟英雄》系列”传统世界观，转型为RPG的新作《蛋兽英雄》即将在NDS上亮丽登场，游戏必将刮起一阵“蛋兽旋风”。



▲在下屏利用涂鸦的方式消灭敌人，上屏则显示具体战斗画面。

▼召唤出“蛋兽”后，点击它的不同部位它会使出不同的攻击方式。





一笔吃豆人（暂名）

一笔吃豆（暂名） **NDS**

パックピクス（暂名）

◆Namco ◆PUZ ◆发售日未定◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆价格未定

◆对应周边未定



▲游戏要求你能一笔画出吃豆人。

一笔绘出吃豆人！将幽灵全吃掉！

这款游戏的最大魅力就在于主角“吃豆人”将由玩家在触摸屏上绘制出来，游戏的目的就是控制吃豆人吃掉画面上的幽灵敌人，用同一个吃豆人吃掉越多的敌人所得的分越高。绘制吃豆人时必须用一笔画成，当然有一个大致形状就行，关键是要画出它的口，绘制速度必须要快，否则就会被幽灵吃掉，画出的吃豆人会自动沿直线前进，玩家可以沿他前进的方向呈90度的方向划一条直线，那么吃豆人就会转向。这将是一款从未有过的新类型游戏。



◀直接在屏幕上画线来改变吃豆人的前进方向。

陨石大战

陨石大战 **NDS**

メテオス

◆Bandai ◆PUZ ◆发售日未定◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆价格未定

◆对应周边未定

惑星“メテオス”突然开始暴走，分裂出大量的陨石射向宇宙中，如果这些陨石全部坠落下来，行星将会被毁灭，解救危机的办法只有一个，那就是将坠落下来的陨石全部打回到宇宙中。

打击落下的陨石！拯救行星的危机！

这是一款“打上系”（相对于《俄罗斯方块》的“落下系”）的游戏，用触控笔来上下交替那些陨石，如果横纵3个同种类的陨石相连，陨石就会就像火箭一样被发射出去。为了保卫自己的星球，向这场银河大灾难发起挑战吧。

游戏对应最大4人无线通信对战，对战时发射出去的陨石会落到对手那里给他们造成麻烦。



▲3个同样颜色的陨石排列在一起就会被发送出去。



▲对战时可以利用各种道具来妨碍对手。

传统名作复活！大盗五右卫门回归！

加油！五右卫门（暂名）

加油！五右卫门（暂名） NDS
がんばれゴエモン（暂名）
◆Konami ◆A・AVG ◆预定 2005 年 4 月◆日版
◆1 人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

大盗五右卫门在日本可谓是家喻户晓的传奇人物，他这次又将在NDS上展开他的传奇冒险，本作的故事当然还是发生在江户时代，游戏的画风是水墨式风格，别有一番风味。

游戏仍然是传统的动作游戏，在城镇、山道中冒险，系列传统的只用十字键加A、B键的操作方式将被打破，玩家可以直接点击触摸屏来解决机关和谜题。游戏中有大量的有趣机关，解决了它们才能去更多的场所冒险。系列独具特色的操纵机器人来战斗的模式仍然建在，而且这次利用触摸屏玩家可以直接点击屏幕发出指令。



▲用触摸屏来解决机关。



◀与城镇里的人对话收集情报。

随时随地地体验街机的感觉！

实战柏青哥必胜法！北斗神拳DS（暂名）

实战柏青哥必胜法！北斗神拳DS（暂名） NDS
实战パチスロ必胜法！北斗の拳DS（暂名）
◆Sammy◆TAB◆发售日未定◆日版
◆1 人◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

曾创造了柏青哥史上销售记录的《柏青哥北斗神拳》降临NDS平台，本作将充分活用NDS的特性，将NDS主机模拟成为一台柏青哥街机，NDS的两个液晶屏分别表示不同的画面，上屏显示健次郎等《北斗神拳》中的角色以及火爆的打斗场面，下部触摸屏则显示柏青哥的操作界面，可以直接在上面按动开始扳机、停止键、MAXベット等控制键，另外主菜单的选择也在下屏，玩家可以轻松操作。利用NDS便携性，从此玩家可以随时随地地投入到《柏青哥北斗神拳》的激烈战斗中了。



▲上屏显示的画面充分展现NDS的3D机能。



▲在下屏转出了大奖，上屏的画面会相应变化。

侦探·发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

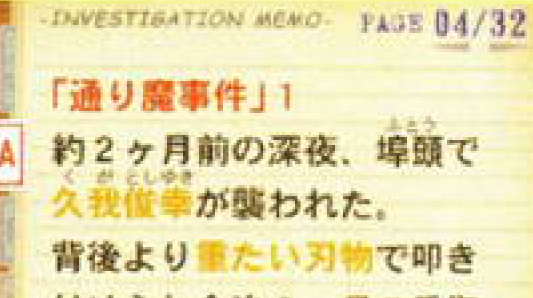


侦探·发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 NDS
探偵·発生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件
◆元气◆AVG◆预定今冬◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定





▶调查桌子上的杂志，会发现什么线索呢？





▲在进行分支选择之前好好回顾一下资料。

“《侦探·发生川凌介事件谭》系列”是日本手机上的人气游戏系列，这次登陆NDS平台，将利用NDS的双屏幕、触摸屏等特性引出全新的玩法。玩家将化身为主人公生王正生，去调查杀人事件的真相，解决一个一个谜题。在进行事件调查时，玩家可以直接用触控笔点击可疑的地方，比如触摸桌子，就能获得桌子的情报，触摸对话对象的脸，就会出现对话相关的内容。这种简便快捷的操纵方式跟以往的推理冒险游戏有很大不同，玩家在游戏中能感受到很大方便。

动物之森DS（暂名）

动物之森DS（暂名） NDS
どうぶつの森DS（暂名）
◆Nintendo◆SLG◆发售日未定◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

与村子里面的村民（动物）对话沟通，精心布置自己的小屋，钓鱼，捕虫……体会无忧无虑的田园生活，《动物之森》的世界就是这样充满乐趣。现在“《动物之森》系列”的最新作要登陆NDS，游戏的玩法与系列以往作品没有太大不同，不过这次利用NDS的触摸屏游戏搭载了许多便利的功能，比如输入文字与别人交谈，或者直接在道具栏点击道具使用。另外，通过无线通信功能与朋友联机后，可以去朋友的村子游玩，甚至游戏还可以让4名玩家联机在村子里面散步。



▲花红叶绿，这是一个充满童趣的世界。





▲下屏显示的各种道具可以直接在屏幕上点击选择。

体验无忧无虑的田园生活吧！

山脊赛车DS

山脊赛车DS
Ridge Racer DS
NDS
◆Namco◆RAC◆◆2004年11月21日◆美版
◆1～6人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆对应周边未定

体验刺激的驾驶感 加速，转向，甩尾

Namco的招牌赛车游戏"《山脊赛车》系列"也降临到NDS平台哦，而且本作将是美版NDS主机发售时的首发软件之一，相信有了这款软件的支持，NDS的吸引力又增强了不少。本作可以看作是以N64版的《山脊赛车64》为蓝本来制作的，游戏收录了近20条赛道，这些赛道都是系列相当出名的赛道，如果你对以前的作品比较熟悉那么这次看到这些赛道一定会非常亲切。本作的一大特点便是可以直接在触摸屏上操控赛车，另外还可以进行最大6人的无线联机对战。



▲游戏的画面依旧保持了较高的素质。



◀下屏的方向盘可以直接触摸操作。

雷曼DS

雷曼DS
RAYMAN DS
NDS
◆Ubisoft◆ACT◆◆2004年11月21日◆美版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆29.99美元
◆对应周边未定

Rayman DS

育碧公司的招牌角色雷曼在各大机种平台上都能见到身影，现在这个没手没脚的人气角色又将跑到NDS上，本作也是美版NDS主机发售时的首发软件之一。游戏中玩家将操纵雷曼在一个魔法世界中展开冒险，要将这个世界从坏蛋手中解救出来。游戏的舞台数量相当多，超过45个版面，包括瀑布、海底洞窟、海盗船等等，而雷曼的动作也非常丰富，它能够跑、跳、游泳甚至利用头发旋转在空中停留。游戏的画面是由全3D构成，素质很高，在上屏显示实际游戏画面，下屏显示雷曼的状态，比如血槽以及道具等。

▲雷曼正在与BOSS进行对决。



触摸！卡比 魔法画笔（暂名）

触摸！卡比 魔法画笔（暂名） NDS
タッチ！ カービィ 魔法の绘笔（暂名）
◆Nintendo ◆ACT ◆发售日未定◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

粉红的颜色，圆滚滚的身体，可爱的卡比也来到了NDS上。某一天，卡比遇到了专门用魔法画笔涂改现实世界面貌的魔女，不幸地被魔女施了魔法，变成了一个球，为了让自己恢复原状，也为了让这个世界恢复本来面貌，它踏上了寻找魔女的冒险旅程。

游戏将充分活用NDS的触摸屏和触控笔特性，让玩家体会“画笔操作”的乐趣。玩家可以使用魔女掉落的“魔法画笔”，在触摸屏上画出一道道“彩虹条”，而卡比会顺着这些“彩虹条”移动，冒险就这样展开。



▲下屏显示实际游戏画面，上屏则显示简单的地图画面以及状态画面。



▼玩家可以自由绘制“彩虹条”的形状，比如像画面中这样画一个圈都可以。

新动作满载

虽然游戏只利用触控笔来操作，但可以实现的操作还是很多的。除了最普通的用触控笔画出“彩虹条”外，玩家还可以用触控笔点击卡比的身体，这样卡比就会发动冲刺来攻击敌人，另外，如果用触控笔点击敌人，敌人会陷入短暂的麻痹状态，一定时间内不能行动。在本作中，卡比同样可以COPY敌人的能力，只要消灭了敌人，就有机会COPY他们的能力。游戏中共有10多种能力，活用这些能力的话，冒险会变得更加轻松。



◀消灭敌人后便可COPY他们的能力。

▶COPY车轮能力的卡比在快速冲刺。

◀“彩虹条”一段时间后会自动消失，所以必须抓紧时间通过危险地形。

各种各样的机关会拦在卡比的面前。

超级碧奇公主

超级碧奇公主 NDS
スーパープリンセスピーチ
◆Nintendo ◆ACT ◆发售日未定◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

英勇的马里奥竟然被抓了，我们的“万年绑架女”碧奇公主摇身一变成为英雄，第一次成为了主角，她这次要去营救马里奥，就如同往常马里奥无数次营救她那样。（世界什么时候颠倒了？）

虽然主角改变了，但本作仍然算是“《超级马里奥》系列”的作品，游戏沿袭了《马里奥》传统的世界观，并且还是传统的横版卷轴动作游戏，玩家要操纵碧奇公主，利用她独特的能力闯过一个个关卡。



◀公主有了喜、怒、哀、乐的表情变化，这代表了公主不一样的心情，在游戏中不同的心情会影响到公主的动作哦，这也是全新的系统。

世界颠倒了！碧奇公主营救马里奥！

◀利用小阳伞浮空。

▶碧奇公主在逃跑吗？



◀这里的岩浆地带可要小心了。

小阳伞——既是武器又是移动工具

碧奇公主随身携带的那把小阳伞在本作中将发挥巨大的作用，它不仅是武器，还是通过某些特殊地形的重要道具，而且它还会说话哦。



▶在蘑菇头的商店中可以购买各种道具，这些道具对冒险大有裨益。

牧场物语 for DS（暂名）

牧场物语 for DS

牧场物语 for DS（暂名）
牧场物语 for DS（暂名）
NDS

◆Marvelous◆SLG◆发售日未定◆美版
◆1◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定　推荐玩家年龄：全年龄

温馨的牧场生活真让人感到快乐啊！

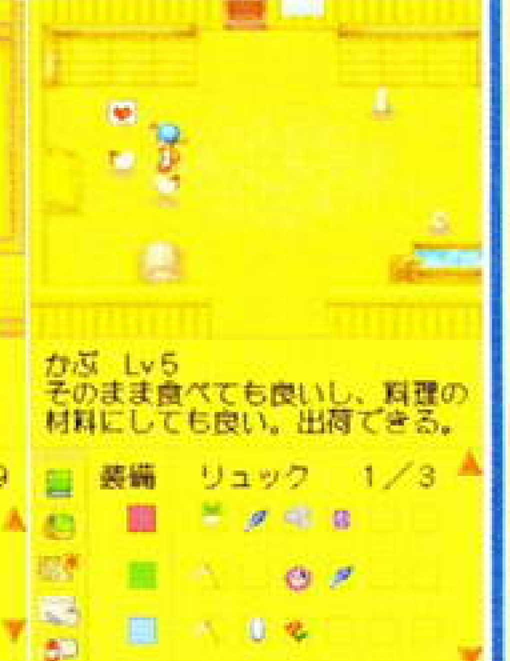
“《牧场物语》系列”是一款非常真实的、以经营牧场为主题的模拟类游戏。由于在游戏中能够体验到非常温馨的牧场生活，从而吸引了大批的FANS。在众FANS的期待下，本系列的最新作即将登陆NDS！本作将以NGC版《牧场物语 美妙人生》的世界为舞台，而系统上则采用了GBA版《牧场物语 矿石镇的伙伴们》的游戏方式。融合了这两作的特点，配合NDS那独特的硬件机能，一定能给大家带来新的快乐。

画面情报大幅提升

利用NDS独特的双屏表示，能够快速得知身上的装备和确认现在的经营状况。相比前几作，信息量可是大幅上升了啊。







对话时不会遮挡地图

对话时在下方屏幕会显示对话双方的头像，这样一来地图画面就不会受到影响。



大激动　和GBA版《矿石镇的伙伴们》的连动

众所周知，NDS主机是兼容GBA卡带的，而NDS之间是能够进行通信的。利用这点厂商特地设置了本作能够和GBA版的《牧场物语》男女生这两个版本进行联动的系统。而联动后会为游戏添加新的要素！

联动新要素1
矿石情报新闻

这是关于GBA版游戏情况的情报，在主角家里能够看到。想像一下能够看到自己过去在GBA版的游戏情况报道，是否有一种很奇妙的感觉呢。

联动新要素2
矿石DVD

GBA版《矿石镇》在电视中能够看到许多电视连载。通过联动能够在商店中买到这些电视连载的DVD，并带回家观看。这么说来……本作已经升级到有DVD机了啊！

新角色
魔女小姐

在“《牧场物语》系列”的大多作品中都有着女神这位角色。她协调着自然界的平衡，同时对主角的行动进行评判。本作新登场的魔女是一位于女神相对的角色。究竟会有怎样的表现呢？



使用触摸屏来和动物亲密接触

在《牧场物语》中养育各种动物是很大的乐趣之一。本作利用NDS所独有的触摸屏，能够实现“触摸”，像养育真正的动物一样。利用接触画面上动物的身体，可以实现榨牛奶，帮动物洗澡等等动作。下面就来详细看一下。










▲▶ 通过触摸来和养育的动物进行实际的交流。

触摸实例1 给马洗澡

要让马保持清洁的话便要不断替他冲洗。从画面中可以看到，游戏中在限制时间内能够尽情地给马进行刷洗。





◀洗完后用清水将所有的肥皂泡洗掉。

触摸实例2 剪羊毛

羊毛是羊的出产物之一，要通过剪羊毛来得到羊毛。剪羊毛既能够得到羊毛拿去卖钱，又能够提高和它的好感度，真是一举两得啊。



触摸实例3 抚摸爱犬

小狗一直是游戏主角养育在家的宠物之一。想要提高和它的亲密度就要每天抚摸它一次。大家一定十分喜欢和小狗玩耍吧。

新的小精灵在此登场！

小精灵一直是帮助主角劳作和养育动物的好帮手。在本作中新增了多个小精灵，能够在玩家游戏时在下方像放广播一样给予玩家有帮助的情报。这些“实况报道”一定能给不熟悉游戏的玩家很大的帮助。







文 becky 编 马修

口袋中的风驰电掣

专题企划 ——GBA竞速游戏点评

GBA的3D机能不足是不争的事实，虽然有不少的开发商甚至业余编程爱好者们一直都在研究GBA的3D机能，无奈在该主机上一直都没有能够真正让人满意的3D游戏推出。GBA上让人稍感安慰的3D游戏或许更多的就是竞速游戏，而竞速游戏又根据其赛车类型分成几大类型，下面就让becky为各位一一道来。

卡通风格系列

马里奥赛车 A

厂商：Nintendo	游戏人数：1~4
容量：32M	版本：日、美、欧

作为任天堂家族的重要代表人物，憨憨的马里奥和他的好兄弟们一直活跃在任氏出品的各个游戏中。在GBA发售后半年，一款极具特色的卡丁车游戏诞生了！

正如其名，《马里奥赛车A》中驾驶卡丁车的各位赛车手们都是曾经在“《马里奥》系列”中登场过的角色，再加上QQ的人物造型，让人倍感亲切。



作为GBA上第一款世界范围内的百万级大作，同时作为一

款移植作品，《马里奥赛车A》充分的利用了GBA的回旋缩放机能，仅用了区区32Mb的容量就做出类似于N64版《马里奥赛车》的效果，其素质之高毋庸质疑，让人不得不佩服老任的实力。游戏中的画面清爽，比赛中的的BGM轻松悦耳，而赛车的飞驰的音效也毫不含糊，还不时穿插着游戏角色们的欢呼声。



▲TGB的汉化版，汉化度相当高。

《马里奥赛车A》最大的特点在于其独特的道具系统，道具的引用使得玩家在平静的道路上不得不时时提防他人的阴招，同时也为自己创造更好的机会，在关键时刻逆转形势，获得比赛的最终胜利。游戏的最大精髓在于"找捷径、抄近道"，比如在最后的彩虹赛道，用蘑菇飞跃跑道比正规走法不知要快多少，要想获得好成绩，那可得多加练习哦！

也许是任氏给该游戏定位的年龄层次太低，游戏中的速度感略显不足，但是丰富的道具弥补了游戏的这一不足之处。究其历史，《马里奥赛车》开创了强调轻松愉快的赛车游戏的先河，此系列的每个机种的每一部作品都取得的数百万套的销量也证明了这类游戏的魅力所在，而如今，任天堂再一次把我们带进了疯狂的赛车世界。



▲游戏中"《马里奥》系列"的招牌标志随处可见。

古惑狼赛车

厂商：Vivendi	游戏人数：1~4
容量大小：64M	版本：美、欧、日

也许是《马里奥赛车A》的成功引来了众多厂商的跟风，在《马里奥赛车A》推出后不久，先后又有众多厂商推出与其风格类似的游戏，而这其中由在欧美玩家中有着极佳人气的古惑狼领衔的《古惑狼赛车》显得比较突出。



在《古惑狼赛车》中，我们的主角被残暴的Velo国王所绑架，他强迫古惑狼克拉修在其星际领土内赛车，而克拉修要在比赛中赢出才能拯救濒临毁灭的地球……但是这一切并不容易，因为克拉修最后面对的对手将是Velo国王。在游戏中克拉修同样会遇到"《古惑狼》系列"的经典角色们，他们将在四个世界的17条高速赛道上火拼时速。这些场景如郁郁葱葱的森林、喷发的火山、未来派的城市以及空间站等都制作得相当出色，关卡设计充满想象力。

一直以来，由Vivendi发行的"《古惑狼》系列"在GBA上颇受好评，在其ACT游戏中就经常穿插着一些第一视角的追逐、竞速等方面的关卡，并且游戏的画面看起来还不赖。因此Vivendi就利用第一视角的引擎制作出了一款类似于《马里奥赛车A》的卡丁车赛车游戏。游戏的画面保持了"《古惑狼》系列"一贯的色调，使游戏看起来略显沉闷。不过Vivendi同样充分地利用了GBA的回旋缩放机能，使游戏的3D效果看起来还不错。比赛中赛车的音效略显不足，这在一定程度上影响了玩家的临场感，并且游戏的操作感不如《马里奥赛车A》。不过值得一提的是，《古惑狼赛车》中对手的AI要高一些，它们使用道具的频率也十分高，经常是可以看到自己或自己前面的赛车被导弹炸得人仰马翻。总之，作为一款Q版赛车游戏，《古惑狼赛车》还是很值得一玩的！


▲游戏画面保持了古惑狼系列的一贯色调。

灵感源自N64版《马里奥赛车》又不乏自身独特个性的《古惑狼赛车》在PS时代推出之时就获得了玩家的一致好评。而如今《古惑狼赛车》最新作在四大主机（PS2、NGC、XBOX、GBA）同时登陆，同样也获得了很大的成功，堪称比肩于《马里奥赛车A》的两大GBA版卡丁车竞速游戏。

数码宝贝赛车

厂商：Bandai	游戏人数：1~4
容量大小：64M	版本：日、欧、美

Bandai向来以推出动漫改编游戏闻名，而其旗下的《数码宝贝》也获得了众多少年



的喜爱。而这款名为《数码宝贝赛车》的卡丁车游戏正是一款FANS向的游戏。

在这款游戏中，除了有广阔的草原、熔岩山路、寒冷的冰原、洞窟、水中研究所、云上等各式各样的数码宝贝世界舞台之外，还将预定收录30只以上的人气数码宝贝登场，同时在竞速的途中这些数码宝贝都还可以储存能量来进行"进化"以大幅提升速度与力量，并藉此施展出各式各样的必杀技，体验动漫中数码宝贝的各种丰富乐趣。游戏的操作性和趣味性也不错，不过在转弯时赛车容易失去控制，一定程度上影响了游戏的连贯性；而且该游戏的背景画面制作得不是很好，不仅画面略显粗糙，游戏中还时有跳帧的现象发生，这在一定程度上影响了玩家的投入感。更何况该游戏又是《马里奥赛车》等游戏的跟风之作，因此注定了这只能是一款FANS向的游戏！


▲游戏画面风格充满童趣。

如果你喜欢《数码宝贝》的话，那这款游戏你大可试试；否则，还是去玩其他游戏吧！

乐高赛车2

厂商：LEGO Media	游戏人数：1～4
容量大小：64M	版本：美、欧



这款游戏第一眼看上去的感觉就是"积木版"的《马里奥赛车》——毕竟"乐高玩具"可是世界知名的积木玩具品牌，而与大作《马里奥赛车A》太过相似，正是这款游戏的最大悲哀。

在创建好人物的造型以及经过初次比赛后，玩家来到了一个小镇，在这里玩家要进行各种各样的比赛获得金积木以开启更多的比赛场景。游戏的画面充满童趣，其画面效果在GBA赛车游戏中也算作上乘，可一个游戏仅仅是画面优秀是远远不够的。游戏的比赛规则基本上沿用了《马里奥赛车A》模式——利用道具互相陷害、抄近道等等。游戏中的音效十分单调，游戏中引擎的轰鸣声几乎可以被玩家忽略，而游戏的BGM也不够动听。也许是该游戏定位较低，游戏的操作十分容易上手，即使是从来都没有玩过赛车游戏的人都可以轻松地完成比赛——因此付出的代价则是该游戏十分缺乏速度感，而核心玩家是不会对这样的游戏产生兴趣的。

值得一提的是，除了正统的竞速比赛模式外，《乐高赛车2》为玩家提供了多种多样的谜你游戏，比如对战比赛——玩家操纵赛车在专用的战斗地图上依靠道具在规定时间互相进行战斗，最后依据点数的多少来决定胜负。除此之外还有找豆豆、捉迷藏等游戏模式，丰富的谜你游戏大概是这款赛车游戏的最大特点。



▲积木风格便是本作乃至整个"《乐高》系列"的最大特点。

Q赛车2

厂商：Takara	游戏人数：1～4
容量大小：64M	版本：日、美

QQ的造型、可以自己组装的赛车以及充满童趣的游戏画面，这就是Takara给我们带来的"《Q赛车》系列"。

《Q赛车》是一款强调收集以及组装为乐趣的赛车游戏。在游戏中，玩家可以通过参加比赛获取奖金来购买赛车零件升级自己的赛车。游戏中出现的零件种类繁多，特别是其造型十分的Q，清新可爱而又充满童趣的画面使玩家们赏心悦目，而游戏的操作性也不赖——毕竟这是一款定位年龄较低的游戏。《Q赛车2》则在前作的基础上对游戏做了进一步的加强，不但增加了赛车零件的数量，还新增天空和水上以及互相陷害的跑道等新要素，



▲能够自己组装赛车是本作的最大特点


▲连玩具赛车都推出了，说不定哪天这种"车"也会加入到赛车游戏中……

使游戏耐玩度大增。想想看，驾驶着自己DIY的赛车在空中飞翔的滋味是多么惬意！另外，本作的美版名字和日版不同，叫做《Gadget Racers》。

真实赛车系列



GT Advance

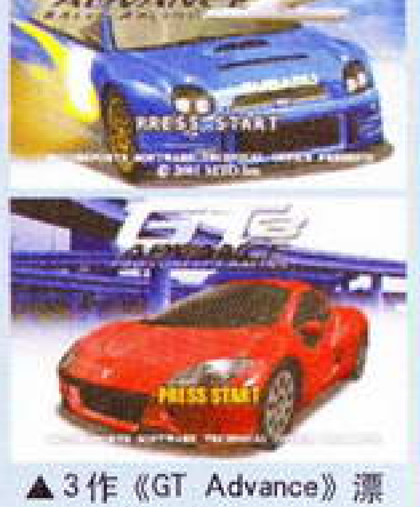
厂商：MTO	游戏人数：1~2
容量大小：64M	版本：日、美、欧

"《GT Advance》系列"在GBA平台的赛车游戏中一直享有盛誉，在整个"《GT Advance》系列"中，各大汽车厂商的名车悉数登场，也让众多玩家一饱眼福。因此，这款由MTO制作发行的真实系赛车游戏一经推出，便获得了玩家们的一致好评。

《GT Advance》作为GBA的首发软件之一于2001年3月21日闪亮登场。与同期的发售的《F-zero》相比，由于《GT Advance》有着精致的比赛场景画面，从而显得《GT Advance》更充分地发挥GBA的机能。同时MTO对游戏中出现的马赛克做了处理，从而显得游戏中的马赛克要比后来的欧美厂商推出的同类型游戏要少得多，游戏中独特的3D画面也证明了GBA确实具有3D表现能力。游戏的系统也同样做得十分出色。在新手开始比赛前，都要强制性地接受基础操作的训练，只有在顺利地通过训练后玩家才可以正式参加大奖赛；而在比赛中，玩家也必须获得比赛的前三名才可继续参加接下来的比赛，而非多数赛车游戏所采用的积分制。若是玩家获得了比赛的前两名，不但可以开启一些隐藏赛车供自己使用，还可获得一些赛车的零部件作为奖励，这些零部件又可装备在赛车上以提高赛车的性能，帮助玩家取得更好的成绩。当然MTO还是不会忘了为老鸟们准备一些难度比较高的模式，例如游戏中就有一个难度较高的"技巧挑战模式"，而真正究级的赛车也只有在玩家完成这些挑战后才能使用。一般来说，一个人如果是玩精了"《GT Advance》系列"的游戏，那GBA上其他的赛车游戏也就不在话下了！



▲《GTA》1代的画面，在当时引起不小轰动。



▲3作《GT Advance》漂亮的开始画面。

在《GT Advance》取得巨大的成功后，精明的MTO自然不会放弃赚钱的好机会，之后，MTO又相继推出了《GT Advance2》、《GT Advance3》，后二者与前者相比，不但画面更加精美，游戏的系统也更为成熟。《GT Advance3》是所有爱好赛车游戏的GBA玩家的必玩之作！

极品飞车 地下狂飙

厂商：EA	游戏人数：1~2
容量大小：64M	版本：美、欧



"《极品飞车》系列"在PC上的成功使得EA打起了GBA的主意。可是GBA版的《极品飞车：地下狂飙》并不是一款画面出色的游戏，将画面解析度调大之后我们看到的几乎是满屏的马赛克。尽管游戏中有超过二十辆经过授权的名车登场，并且这些车辆都是可供玩家自由组装进行驾驶，而游戏中还有超过100个赛车事件够玩家们游戏，可这款游戏并不能算的上是一款合格的赛车游戏。

游戏的系统基本上沿用了PC版的模式，玩家可参加比赛获得奖金，然后用奖金来购买新的赛车或是新的零件升级赛车继续参加比赛。游戏的BGM听起来还算凑合，有一丝美国爵士乐的感觉。可当赛车跑起来时马赛克极为严重，特别是在城市赛道中，玩家甚至看不清前进的道路；尽管游戏的视角也可以切换



▲静态的画面看起来还不错，可赛车一动起来就……

到驾驶舱的视角，可画面上仍看不到丝毫的改观。总之笔者感觉EA在此作的表现很不厚道，真看不出这是一款利用了64Mb容量的游戏，而冷淡的市场反应也表明了玩家对这款游戏的态度。



▲《保时捷之旅》的开始画面。



▲画面与前作仍无大的改善。

在《极品飞车：地下狂飙》推出后不久，EA又在GBA上推出了另一款名为《极品飞车：保时捷之旅》的同系列游戏，尽管该游戏与前者相比画面上略有改观，可其综合素质……唉，这两款“《极品飞车》系列”笔者都不推荐各位赛车FANS一试——除非你想试试近视的滋味。（某编：你小子废什么话啊，无责任TF出去）



▲另类“保时捷”。

F1 2002

厂商：Destination Software	游戏人数：1～4
容量大小：32M	版本：美版



EA作为欧美第一游戏厂商，在面对世界第一大赛车运动时是不会无动于衷的，因此《F1 2002》出现在GBA上，也就不足为奇了！

《F1 2002》中收录了2002年度F1全部的车队、赛手、赛道等详细资料，这着实让喜爱F1的玩家们欢欣雀跃。游戏的画面比较干净，马赛克也要比同为EA出品的“《极品飞车》系列”要少了不少。值得一提的是游戏的音效，比赛中F1赛车马达高速旋转中的轰鸣声、赛车转弯时的刹车声、超车时呼啸而过的风声等都制作得惟妙惟肖，让玩家仿佛置身于真正的F1大赛中。游戏中的操作比较简单，在赛道转弯处时，赛车都会自动转弯，而玩家只需要控制“按”油门的时机以及注意保持赛车在赛道上的位置以避免与对手的赛车发生碰撞——不过别担心，即使是赛车发生碰撞冲出赛道甚至是引擎熄火，玩家仍可继续参加比赛直到比赛结束（游戏中没有进维修站的设定）。这一自动转弯的系统也许是EA为了照顾新手玩家而设置的——毕竟不是人人都会有舒马赫那样的操作能力。

本作作为GBA上的一款以F1为题材的赛车游戏，表现还算中规中矩，可算是所有喜欢F1的玩家的必玩之作！

拉力系列



顶级拉力赛

厂商：MTO	游戏人数：1～4
容量大小：64M	版本：日版、欧版、美版



MTO是开发GBA赛车游戏的一支生力军，当然也不会放过拉力赛车系列。由于跟《GT ADVANCE》采用了相同的游戏引擎，这款名为《Advance Rally》的拉力赛车游戏不论是画面上还是游戏的系统上都跟《GT ADVANCE》十分类似，因此大可看成是“拉力版”的《GT ADVANCE》，实际上，本作的欧、美版本就是以《GT Advance 2：Rally Racing》命名的，只是与其他两作相比本作更显不同，所以便在这里单独说明。

在游戏中，玩家可以代表车队参加世界各地的拉力锦标赛，游戏前也可对赛车操纵方面如方向盘的灵敏度、刹车的力度等等进行一系列的调整——这一点也被后来的拉力赛车的王者《V-拉力3》借鉴。本作的一大特点就是在同一赛道上同时进行的赛车数量多达12辆，而这也是其他拉力赛车游戏无法比拟的，可惜的是游戏采用的是运用2D来表现三维空间感，由

于游戏的比赛场景放在了野外，使周围的背景显得十分空旷，因此游戏的3D表现力远远不如《V-拉力3》，就是与同门师兄《GT ADVANCE》相比，也要差些。而对于除画面以外赛车游戏最看中的操纵性来说，游戏的操作对新手很不友好，尤其是在过弯道时，赛车显得很"飘"，稍不注意就会冲出赛道。至于游戏的音效嘛……大伙儿就忍忍吧。



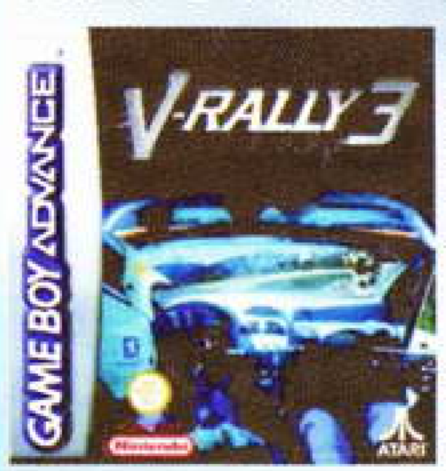
▲拉力版的《GTA》，赛道的感觉还是不错的。

作为GBA上第一款拉力赛车游戏，特别是对于赛车游戏的FANS，玩这款游戏可以当是GBA赛车游戏发展的见证！

V-拉力3

厂商：Atari	游戏人数：1～2
容量：32M	版本：欧、日、美

若要问哪一款赛车游戏是GBA上最好的赛车游戏，想必众说纷纭，无法定论。但若要问哪一款赛车游戏的3D效果最好，那许多人必定会首先想到《V-拉力3》这个游戏。



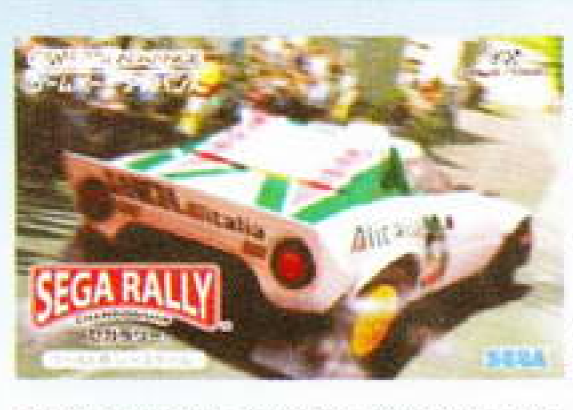
Atari为《V-拉力3》开发的图像引擎十分出色。游戏采用了"赛车贴图＋3D场景"相结合的显示模式，同时对游戏中出现的马赛克做了处理，因此使整个游戏画面看起来很干净，几乎看不出明显的马赛克。在对以多边形构成的比赛场景的处理上，《V-拉力3》也做得相当的不错，特别是在一些细节方面，如游戏中雨雪天气时的雨水雪花等都真实地表现了"砸"在赛车挡风玻璃上的情景。在游戏中，玩家还可以随时利用SELECT键对游戏的视角进行切换，值得一提的是驾驶舱内的视角模式——Atari居然在GBA上做出如此逼真的视觉效果。《V-拉力3》仅用了区区32Mb的容量就表现出了如此出色的3D效果，欧美厂商在拓展GBA的3D机能方面的努力确实令我们感动。《V-拉力3》游戏系统的表现同样可圈可点，驾照考试系统是决定于玩家能否进入大车队驾驶性能优异赛车的重要凭证，当玩家在低等级的拉力赛中获得优异成绩后，不但可获准参加更高一级的赛事，同时还会有大车队向你投来橄榄枝。同现实的汽车拉力赛一样，游戏中的赛车都有损坏度的设定，当玩家在比赛中由于操作不当致使赛车受到损伤将会影响到赛车的使用性能——不过别担心，在每两段赛道间的休息时间内，玩家可以利用有限的时间对损坏的赛车进行一定的修理。不过赛车损坏太严重，那你也就只能"望车兴叹"了！



尽管《V-拉力3》的优点多多，却也给玩家留下了一些遗憾。比如游戏的BGM过少以及在拉力赛模式中，整个赛道上只有玩家一辆赛车在飞驰，而玩家也只有在每经过一个检查站才能得知自己的排名情况，这使得玩家在游戏中的竞争意识不够强烈。笔者希望Atari能在GBA上推出一款更完美的赛车游戏，满足广大赛车迷们。

世嘉拉力

厂商：SEGA	游戏人数：1～4
容量：64M	版本：日、美、欧



在笔者的印象中，SEGA在制作竞速游戏方面一直得心应手，因此在闻之SEGA将在GBA上推出一款拉力赛车游戏时笔者显得十分欣喜。可当笔者玩到这款名为《世嘉拉力》的赛车游戏时，那时的心情只能用"失望"二字来形容了。



该游戏的系统尚可，SEGA在此方面的表现也还算中规中矩。游戏的最大败笔在于其粗糙的游戏画面，若要用一个词来形容，那就是"惨不忍睹"了。游戏的马赛克相当严重，再加上游戏中较为生硬的操作手感，使人很难坚持到比赛结束。比起《V-拉力3》，该游戏的素质几乎全面处于下风，因此不玩也罢！



Top Gear Rally

厂商：Kemco	游戏人数：1~2
容量：64M	版本：日、美、欧



记得此游戏发售前，曾有多家媒体报道这是一款全面超越《V-拉力3》的游戏。据称，这款名为《Top Gear Rally》的拉力赛车游戏是GBA上首款运用了多边形描绘车体的赛车游戏，并且游戏的3D效果要超越此前声名大噪的《V-拉力3》，想必当时许多玩家都对这款赛车游戏满怀期待吧，不过在玩到游戏后，我却对游戏的画面大为失望。



这款号称“3D效果超越《V-拉力3》”的游戏的画面满眼马赛克，其数量跟《世嘉拉力》都有得一拼，更别说其3D效果超越《V-拉力3》了。奇怪的是Kemco似乎对游戏中的减震器青睐有佳，游戏中减震器的效果特别明显，赛车在驶过崎岖不平的路面时，四个轮胎上下摆动特别的明显。这也许就是Kemco所宣称的“多边形描绘车体”的效果吧？不过个人很反感Kemco把力气花在这种小地方的做法，与其去注重减震器的功效，还不如专心地把游戏的画面做得更好。不过说到游戏的操作感做得还是比较出色的，感觉很细腻，控制赛车时每一个细微的操作都能在赛车上体现出现，这一点还是值得称赞的。

科幻系列



F-Zero

厂商：Nintendo	游戏人数：1~4
容量：32M	版本：日、美、欧



相信所有看过《星球大战 幽灵威胁》的朋友都会对影片中飞驰的星际赛车印象深刻吧！而与《GT Advance》一样作为GBA首发游戏之一的《F-Zero》的赛车正是采用了这一存在于科幻世界的设定。

“《F-Zero》系列”是以每小时700公里以上极速狂飙为卖点的竞速游戏，未来派的设定让设计者可以放飞想象力，为游戏设计出最为天马行空的精巧赛道。自从在SFC时代推出以来，《F-Zero》系列已经成为速度的代名词，其后更是出现在任氏的每一款主机。不过，笔者在前面介绍《GT Advance》时曾提到GBA版《F-Zero》的比赛场景制作得有点马虎，不过这也更加符合事物的客观规律——试想坐在时速高达数百乃至上千公里的星际赛车里所看到的景象估计也就是游戏中展现给我们的那个样子。游戏中的速度感十足，让人玩起来很刺激。在如此的高速比赛中要时刻注意赛车的位置，若是一不小心把赛车撞坏了，哭都来不及，特别是在一些云霄关卡，稍不注意赛车就会飞出赛道，这个时候游戏也就GAME OVER了，不过由此带来的一些好处就是在有些赛道中，玩家能像《马里奥赛车A》那样抄近道，取得更佳的成绩。



整个游戏充满刺激，不论日本还是欧美，都有众多玩家为之而疯狂。“任天堂出手即是精品”在《F-Zero》上再次得到证明。

F-Zero：隼之传说

厂商：Nintendo	游戏人数：1~4
容量：128M	版本：日、欧、美

本作是根据动画改编而来的，游戏中新增了剧情模式。《F-Zero：隼之传说》故事发生在2201，在这个年代，F-zero竞速比赛极其流行，超音速的竞速比赛成为全宇宙最受欢迎的运动。整个星系各个星球的人纷纷加入这一行



业，并希望以最快的驾驶速度获得金钱以及荣誉。在这些驾驶员中，有两名选手最受关注——假面驾驶员猎鹰船长以及新手Ryu Zuzaku。Ryu原本是一位侦探，在一次侦察任务中，他因为跟踪邪恶的Zoda而遭受一连串严重事故，其后就被冷冻起来。150年后，一个高级秘密警察将其解冻，这位警察负责调查与F-zero相关的犯罪事件，Ryu加入了此次的调查行动，并获知Zoda依然活跃，并在F-zero比赛的幕后进行不可告人的犯罪行动……



动画版的《F-zero：隼之传说》已经于10月7日在日本播出，该片由电通公司和东京电视台共同制作，动画监修由宫本茂、今村孝矢担任，知吹爱弓监督，酒井秋吉负责，而角色设定与F-zero的机体设定则分别是芦田礼雄和村上克司负责，阵容可谓十分强大。GBA版的该作将会忠实于动画版情节，在游戏中还将加入大量的情节演出。游戏的画面较之前作有了大幅的进步，不但画面的发色数大大增加，同时比赛画面的3D效果更加出色。在本作，赛车的速度得到进一步的提升，基本速度已经接近1000公里/小时，使得游戏的刺激度大增。由于游戏采用了128Mb的大容量，因此游戏中不可避免的加入了一些语音——总之，该作的进步十分的明显。此外该作中还加入大量新赛道和系列中的一些经典赛道，还有一个大奖赛模式，玩家可以在该模式中积攒足够的点数后强化自己的赛机。



▲游戏的画面较之前作已有不小的进步。

在《F-Zero：隼之传说》美版发售后不久，任天堂宣布今年秋季将在日本发售一款名为《F-Zero Climax》（F-Zero 高潮）的系列最新续作。任天堂提到新作将融入了许多新要素，例如玩家所操作的赛车可以旋转，并且借以摧毁对手以及赛道编辑模式，可以让玩家编辑出属于自己的赛道等等，众多新要素的加入让我们不禁对这款游戏期待万分。

F-Zero 高潮

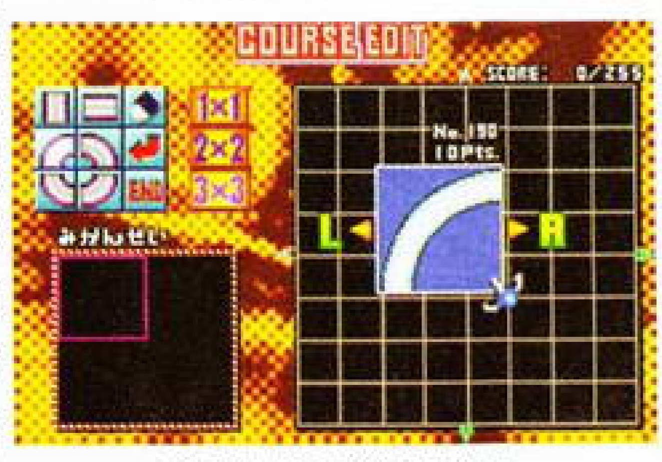
厂商：Nintendo	游戏人数：1～4
容量：128M	版本：日



完稿前恰逢《F-Zero 高潮》发售。游戏沿用了《隼之传说》的游戏引擎。画面效果自不必多说，与前作不同的是本作对游戏系统进行了一些改良，首先是赛车的旋转动作的加入，旋转这一动作不但可将对手的赛车击开，而且当玩家的赛车碰到障碍物时还可以减少赛车的损伤，不过当玩家运用旋转时，赛车的速度也会下降，因此有效地结合加速板来使用旋转动作才是上策；此外赛车的"紧急侧移"动作也得以加强，使得赛车能够以更高的速度驶过弯道。与前作不同的是，在《F-Zero 高潮》中，涡轮加速装置不再是只能使用一次的东西了，而是能够多次使用直到损坏，不过每使用一次涡轮加速后，赛车的耐力都会降低一些，因此在使用前玩家需要好好斟酌一番，看看赛车的耐力是否足够坚持到下一个能量补充点——换句话说，玩家也能够在整个比赛道中一直使用涡轮加速。


▲赛车旋转动作

游戏的另一大亮点就是赛道编辑模式。在这个模式中，玩家可以自行设计赛道并将赛道保存下来进行比赛。除此之外，玩家还可通过联机线或者利用密码的方式将自己制作的赛道传到朋友的GBA上与其共同分享自己的劳动成果。相信这款任天堂的最新力作一定能让玩家感受到，什么才是真正的风驰电掣！



▲游戏中的赛道编辑模式

摩托系列



暴力摩托

厂商：Destination Software	游戏人数：1～4
容量大：32M	版本：美、欧



移植于3DO游戏主机、并在PC平台上大行其道的"《暴力摩托》系列"在GBA平台上也推出一款官方作品。作为一款动作赛车游戏，玩家扮演的是街头飙车族，通过进行多场亡命的比赛，赚钱购买高级的摩托车。因为是飙车族，所以比赛时你可以使用拳脚棍棒的手段，不必讲什么体育道德，把对手弄下摩托才是王道。与PC版不同的是，在GBA版本中，玩家在赛道上可以拣到道具并当场使用，并且玩家的体力也会显示在屏幕上，以方便玩家随时了解自己的状况。


▲我打……

游戏中的警察十分难缠，不但与玩家"如影随形"，一旦玩家被其打下车，游戏就会结束，而要命的是警察的摩托速度极快，而且能够无限加速，因此一旦碰上警察玩家也就只能拼命跟警察干一架了。另外，在游戏中，玩家还可以选择警察模式，过一过警察抓小偷的瘾。

游戏的画面也非常出色，3D效果十分出色，甚至跟《V－拉力3》都有得一拼，不过游戏的操作性并非十分完美。而真正让人遗憾的是本作居然是采用密码记忆方式，给玩家造成了极大的不便。不过无论如何，《暴力摩托》还是一款十分精彩的赛车游戏，值得玩家们一试！

摩托GP

厂商：THQ	游戏人数：1～4
容量大：32M	版本：美、日



竞速游戏中当然少不了摩托车游戏，而THQ也不会放过这个赚钱的好机会，不过说实话，这款名为《摩托GP》的游戏确实是GBA上做得比较出色的摩托车游戏之一。

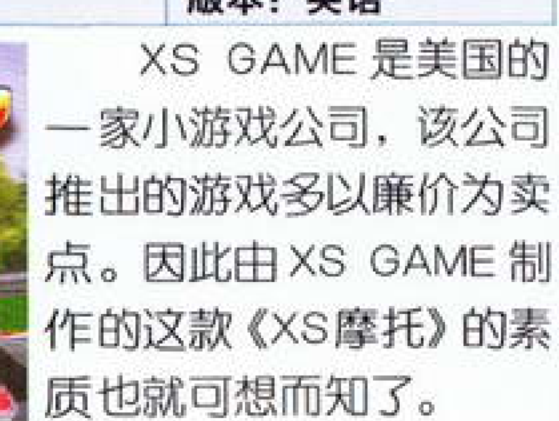
从笔者的习惯上看，一个成功的赛车游戏至少应当具有出色的画面效果以及良好的操作手感，这款摩托游戏恰恰拥有了以上两大要素。游戏的画面比较干净，THQ对游戏中出现的马赛克做了处理，同时也是采用时下制作赛车游戏比较流行的"赛车贴图＋3D场景"相结合的显示模式。不知是否是THQ自身经验不足，游戏中摩托车的轮胎看起来似乎是静止不动的。(幽灵摩托？)游戏的操作性很好，也很照顾新手玩家，游戏中转弯处只要玩家不猛踩油门，一般是不会摔倒的；摩托车的动作看起来也很协调，仿真度很高；值得一提的是摩托车手的动作，车手在超越对手后"居然"还敢向后张望挑衅对手！游戏中的BGM也很不错，典型的美国乡村音乐。该作中有了众多实力超群的隐藏车手，玩家可在大奖赛模式中通过获得比赛胜利的方式使用他们。


▲游戏画面很清爽的说。

如果你玩腻了其他的赛车游戏，那不妨来试试这款清爽的摩托车游戏。

XS摩托

厂商：XS GAME	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：英语



XS GAME是美国的一家小游戏公司，该公司推出的游戏多以廉价为卖点。因此由XS GAME制作的这款《XS摩托》的素质也就可想而知了。

游戏的画面比较粗糙，马赛克也很严重。同时游戏中的游戏模式相对较少，该作的惟一的亮点应该就是赛车手重心概念的引用。在比赛画面的左上角，有一个类似靶子的图案，这个就是显示赛车手重心的标识，中心的红点处于正中心时代表赛车手的重心正处于赛车的中心，玩家可利用方向键对赛车手的重心位置进行调节。而当红点在圆形图案的前部分时，表明赛车手的重心前倾，此时赛车的速度便会增加，以此类推。在游戏中，玩家过弯道时就得注意控制好赛车手的重心位置，否则稍有不注意赛车就会摔倒——笔者感觉这一设定很无聊，变相地增加了游戏操作的难度，从而使得简便的操作变得繁琐起来，在有了更出色的《暴力摩托》、《摩托GP》的情况下，这款摩托车游戏还是忽略了吧！



▲图中左上角的那个就是显示重心位置的标识。



▲这样的摩托，汗……

其他系列

疯狂出租车

厂商：THQ	游戏人数：1
容量：64M	版本：美、欧



《疯狂出租车》可是SEGA在DC上的大作，凭借着有趣的游戏设定，该作曾一度受到大批赛车FANS的追捧，不过号称移植于DC版的同名作品的GBA版，却在画面上严重缩水，能与DC版挂钩的也许只能算是较好地移植了原作的游戏系统。

《疯狂出租车》的创意是让玩家扮演一名游走各地的出租车司机，身为司机的主要任务就是尽快将乘客送达目的地并赚取金钱。游戏的玩法很简单：首先寻找乘客，再根据画面上方的指示箭头以最短的时间将他（或她）送抵目的地，看似很简单，其实应付路面的交通状态已够玩家好受的。游戏中的出租车都没有耐力值的设定，也就是说玩家可以“疯狂”地开着车到处乱撞——前提是你能在规定时间内将旅客送达目的地。旅客们在下车时都会对本次旅程做一个评价，评价的高低直接影响到收入的多少，所以还是尽快将旅客送达目的地吧。在游戏中，玩家不但要有高超的驾驶技术，同时还要对城市的道路以及交通情况十分了解，这样才能达到事半功倍的效果。游戏中有数种CRAZY技巧，玩家可在由数种迷你游戏组成的CRAZY BOX模式中锻炼，这可是“赚大钱”的必备技巧哦！



▲游戏画面很粗糙……

作为一款另类赛车游戏，本作的画面表现不算突出，但其独特的游戏模式还是很值得一试的。

Driver2 Advance

厂商：Atari	游戏人数：1～2
容量：64Mb	版本：欧、美



这款游戏给我的第一感觉就是《侠盗猎车（driver）》缩水移植版，游戏中玩家扮演是一位卧底在黑帮的警察。游戏中的汽车都有耐力值的设定，当耐力值为零时，游戏也就GAME OVER了，因此玩家应当尽量避免汽车发生碰撞。作为一款RPG形式的赛车游戏，本作在游戏性的表现上十分出色。游戏的形式多种多样，有追逐关、跟踪关以及逃跑关等等关卡，让玩家过足了当卧底的瘾。尽管同为Atari发行的游戏，但游戏制作小组的不同，并且GBA还是不太善于进行3D效果的处理，游戏的画面显得十分粗糙，马赛克多多，导致很多玩家还未深入了解游戏前就将其放弃了，否则这将是一款十分有趣的游戏。

对于这款游戏，若是你能耐着性子玩下去，你将会发现这是一款趣味十足的游戏，前提是你的英文不错，看懂剧情才是王道啊！



赛车游戏大集结之一句评论

Konami 哇哇赛车

厂商：Konami	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：日、美、欧



GBA上第一款卡丁车游戏，画面和系统等都与《马里奥赛车A》相似。

F1 重装赛车

厂商：Titus Software	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：欧

本作是《F1 2002》的"前身"，游戏的3D效果要好于一般的赛车游戏。



无敌风火轮赛车

厂商：THQ	游戏人数：1～4
容量：64M	版本：美、欧、日

游戏的赛车形体十分漂亮，可除此之外本作就再无其他优点了。



GT 锦标赛

厂商：Kemco	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：美

Kemco制作的"《GT》系列"赛车，游戏也有相当高的素质。



史莱克沼泽赛车

厂商：TDK Mediactive	游戏人数：1～4
容量：64M	版本：美、欧



以人气角色史莱克为主角的卡丁车游戏，游戏素质一般。

蚂蚁赛车

厂商：LSP	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：欧

画面相当不错的游戏，如果游戏操作再好一些的话都可算上是主流赛车游戏。



怪物卡车大毁灭

厂商：Ubisoft	游戏人数：1～4
容量：64M	版本：美、欧

开着大脚车在地图上与其他三辆车乱斗，十分有趣的一款另类赛车游戏。



越野车力量竞赛

厂商：Acclaim	游戏人数：1～2
容量：32M	版本：美、欧



一款越野车游戏，比赛场景多为沙漠，不过游戏的画面比较粗糙。

疯狂大脚车

厂商：THQ	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：美



一款画面还不错的大脚车游戏，比赛中可捡到大量的道具使用，本作算是大脚车游戏中的上乘之作，但没有表现出大脚车特有的翻越障碍的操作特性，顶多算一般赛车游戏的大脚版。

动力滑行赛车

厂商：Tiertex Design Studios	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：欧、美



类似模拟四驱车比赛，玩家需要做的就是控制赛车的速度。

MX2002 未来机车赛

厂商：THQ	游戏人数：1～4
容量：32M	版本：美、欧



类似于《摩托英豪》的越野摩托游戏，画面惨不忍睹！

迪士尼全明星摩托

厂商：Konami	游戏人数：1～4
容量：128M	版本：日、美



游戏角色全是迪士尼动画中的卡通人物，本作属于技巧性赛车游戏，画面不错。

疯狂越野摩托车

厂商：Konami	游戏人数：1～2
容量：32M	版本：美、日、欧



技巧性赛车游戏，需要玩家在恰当时候按 B 键加速跳跃，非常好玩的一款游戏。

大脚车拉力赛

厂商：Majesco	游戏人数：1～2
容量：32M	版本：美



完稿前最后推出的大脚车竞速游戏，和《疯狂大脚车》相比，本作更强调大脚车的操作技术性，但游戏也忽视了竞速方面这个最大特点，因此视角方面给人以很差的感觉。

后记：赛车是世界上的顶级运动，它使人们充满对速度的渴望，然而这项运动的费用和危险同样高得惊人，以致令绝大多数爱好者望而却步，20世纪80年代，电脑科技的迅猛发展改变了人们的生活，虽然游戏产业尚处于蒙昧时期，但初出茅庐的虚拟技术使全世界车迷依稀触摸到速度的魔影；进入上世纪90年代，赛车游戏也进入到一个高速发展时期，模拟度越来越高的优秀作品不断给玩家和车迷带来惊喜；时光进入21世纪，赛车游戏产业已发展到一个相当完善的程度，某些高水平作品的模拟度甚至达到90%以上，而如今游戏厂商又利用GBA那有限的3D机能让我们能随时随地享受赛车游戏带给我们的快乐。随着新一代掌机的出现，相信“口袋中的风驰电掣”一定会给我们带来更多刺激、更多快乐！



▲赛车女皇——运动与美的完美结合。

专题企划 超任的光辉

——GBA上模拟SFC游戏介绍

文 潮的了の小正 编 LIKY

自从今年2月份PocketSNES（现更名为SNESAdvance）这个GBA上的超任模拟器横空出世后，各大网站论坛的GBA Fans纷纷抱以极大的兴趣对模拟器进行测试，但受限于GBA的机能，能在GBA上出现超任的模拟已是奇迹，指望能完美模拟是不可能的（电脑上的超任模拟器至今也未做到完美）。所以尽管没有声音、开始的时候能运行（和能玩是不同的概念）的游戏不多，但随着版本的提高以及有Sephiroth2k、DarkCube这样的热心的Dat编写者，模拟器的兼容性有了很大的改善，能在GBA玩到的超任游戏也越来越多。根据本人的不完全统计，可玩的大概有60多款。虽然数目不多但其中不乏精品。下面就将这些精品一一介绍给大家。为了便于大家寻找喜欢的游戏类型，分类介绍是必须的。

ACT类

SFC的出生年代刚好是我这辈在街机室内拼杀的岁月，所以火爆刺激以一敌百的ACT过关游戏是我们的最爱，因此先从这类游戏讲起是众望所归。

1.圆桌骑士（Knights of the Round）

这个至今仍在某些地方替游戏室老板赚钱的游戏，在当年的受欢迎程度不一般，有着街机情结的你当然不能错过这个游戏，完美的系统，出众的手感，绚丽的画面（就当时而言），丰富的过关要素。相信大家心里明白这个游戏的分量。就不多废话了，目前该游戏在GBA上运行稍有偏慢，以前的DAT不完美，游戏的标题和选人画面及游戏过程中的背景花屏，最近更新的SuperDat修复了这个问题，因此大家记得要下最新的模拟器的SuperDat文件。



2.忍者神龟4（Teenage Mutant Hero Turtles 4）

当年动画片的热播带动了这款游戏的红火，虽然沾了动画的光，但Konami制作的这款游戏本身的优秀是不可否认的，忠于原作的人物比例设定。爽快的打击感和每个人独有的必杀等当初让我等Fans热血沸腾。以前是看完了动画就去搓摇杆。现在终于可以在GBA上玩到了，虽然GBA上也有《忍者神龟》但手感比起本作还是欠了点。因此还是推荐大家试试本作，该游戏目前运行时除速度稍慢外其他良好。



3.忍者战士（Ninja Warriors Again）

如果我不是仔仔细细地试完了2张DVD的SFC游戏，可能这款Taito出的精品游戏就要被埋没了。有别于上面两款游戏或有街机版或有动画的优势，本作是一款原创游戏，但这款数年前的作品即使与现在GBA上的同类游戏相比也毫不逊色，甚至可以说更甚一筹，柔和的色彩搭配、细腻的手感、可架起摩托车对抗喽罗的设定等等都很不错。游戏在GBA上运行的速度完美，惟一的缺点可能就是因为SFC和GBA分辨率的差异，在GBA上不能看到全部的屏幕，因此没办法看见血槽。当然了，相信达人们是不会在乎这点的（笑），而且这游戏又不难。



4.和平卫士（Peace Keepers）

本作也是由Taito制作的，难度比《忍者战士》要大些，但画面差点，人物的打击感一般，敌方人物又赖皮，凭什么他就有爪子，而我就只有拳头！（^_^）游戏的可选角色也有4



个，我搞不懂一点的就是游戏中按X键，角色会摆出个挥手的动作，但毫无攻击力和作用可言，实在是汗一个。游戏运行情况还好，只是速度偏慢，除开始和标题画面有问题外其他部分画面完好，作一般推荐。

5.音速毁灭者（Sonic Blastman）

看了名字不要以为这个游戏有多火爆，其实就是名字叫得夸张点，游戏的亮点在于主角有丰富的动作，比如同类游戏的投技就是将敌人背过去，在这里主角是将敌人拎住上下摇动，然后按住A键可以蓄能量来个噼里啪啦乱打，其实这还不算很特别的设定，最绝的是在放耗血必杀的时候，主角一个直升机式的腾空，落地后就头冒金星坐在地上好久才能恢复正常，这算哪门子设定啊？整个就是在耍宝，呵呵。游戏运行情况也是速度偏慢，另外这里介绍的是一代，二代中敌方人物显示有问题，只能看见脚下的黑影和隐约的人物轮廓。



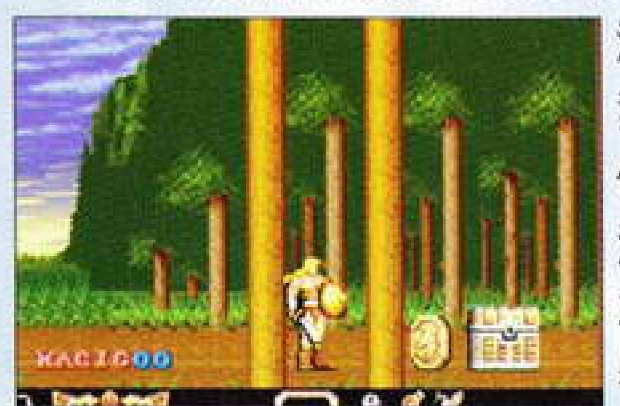
6.Pirates of DarkWater

游戏名不好贴切翻译所以就用原名了，关于这个游戏的感觉可以给这么个定义——介于Capcom和Sega同类游戏之间。背景有战斧的影子，人物动作流畅，虽然画面有点欧美向，但手感可不是欧美式的哦，而是汲取了两家的优点，本游戏在SNESAdvance官方论坛似乎也很受欢迎。目前模拟的情况是开始和标题花屏，游戏过程中画面中间有一排数字，但不影响游戏，速度比较完美了，如果对画面的那点问题不挑剔的话建议还是来玩玩吧，真的很不错的。



7.魔剑（Magic Sword）

哈哈，这回又是Capcom的游戏，据说这游戏有点来头，我不是很清楚，但Capcom出的游戏一向不赖，本作也是如此。看着主角的样子我总想到《战斧》，也不知道是不是因为长得像“肌肉男”的原因。游戏系统很有新意，加入了仲间系统，可以在你打斗的时候有个帮手，而且游戏初期就可以得到，加入的方法很简单，用在游戏中得到的钥匙打开相应的门就可以了，不过仲间也是有生命的哦，没血就……刚查了一下，原来本作是有街机版的，怪不得说有来头了，由于该作速度和画面都很完美，因此怎么说也都应该玩一下。



8.秘忍传奇（Mystical Ninja）

如果你又是因为名称而对该游戏臆断的话，那你又错了，游戏完全没有一般忍者游戏的神秘感，取而代之的是过关过程中的轻松和搞笑，尤其是当对方人物受到我方正义的一击时，脸上浮现出的痛苦表情和夸张动作，绝对会让你笑得喷饭。因此不建议大家在吃零食的时候玩本游戏，免得遭罪。游戏过程中可得到提升武器的道具和卷轴，感觉本作更像个A·RPG，当然类型不用太过计较，只要游戏好玩就行了，另外，游戏进行时画面速度画面都较完美。



9.钢（Hagane）

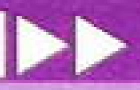
这个就是比较正统的忍者游戏了，运行时会发现这个游戏的标题画面模拟得出奇的完美，进入游戏后速度也没有拖慢，背景也很完美，但问题还是出在分辨率上：SFC的画面要比GBA大，因此人物只能出现个大半身，血槽和下面的武器等级也不能完全显示，除去这个不大不小的遗憾外，感觉制作本作的Hudson很有诚意，游戏不是单纯的过关，还加入了武器提升这在一般GBA的过关游戏中不多见的系统。如果能弄到这个游戏，玩玩还是可以的。



10.快打旋风1·2·3（Final Fight 1·2·3）

把这3代游戏放在一起作个介绍很有纪念意义。作为陪伴我们度过欢乐“街机厅岁月”的经






典游戏，能拿来在GBA上怀旧是最好不过的。SFC上的这3作除了保持系列一贯的良好打击感外，主角人物的推陈出新也是其保持其新鲜感的一大要素。1代中是CODY和HAGGER，在2代中去掉了CODY加入一个女忍者MAKI和一刀客CARLOS，3代在这方面更是达到了极致。一连加了的3个新人，让重复挑战成为了可能，当然大家最关心的还是游戏的实际运行情况。1代在选人后进入游戏时在某些版本模拟器中可能会出现循环的错误，机子一片黑屏，但由于本作在GBA上有强化移植版，而且还多了个GUY，因此即使本作缺失也不会构成我们的遗憾。2代运行的情况良好，速度经过了优化，玩的时候很顺畅，但转换时，DAT默认的SCALE是30，建议改为5，这样不仅可以保证血槽可见，也不会有幅度很大的屏幕卷动。虽然最新的DAT对3代添加了速度HACK，但运行时还是很慢（还在可以忍受的范围内）。



11.洛克人7·洛克人X



这次“《洛克人》系列”的FANS又可以大显身手了，系列的这两作无论在画面、手感都绝对让人满意，尤其是《7》，发色数令人叹为观止，比较GBA的3作《ZERO》，实在是感叹，也不知道是时代进步了还是程序员退步了。既然游戏不错，那实际运行的情况呢？就目前来说，《7》经过了两次DAT修复，运行起来还是比较完美的，而《X》虽然表面上运行完美，但事实上原版的ROM有问题，需要去找个补丁解决一下。这还有一个超强密码“5818 – 2177 – 2364”，如果用的着大家就尽管用。

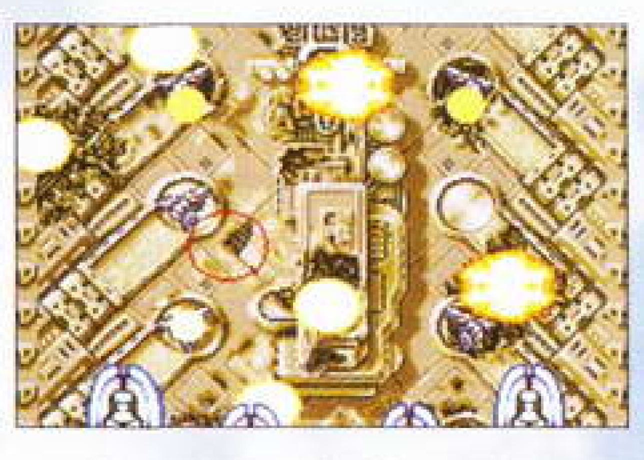


STG类

除了火爆刺激的ACT过关游戏外，讲究爽快和技巧的STG类游戏也不能躲过我们的视线，因此第2部分要介绍的就是这类。不要急，听我慢慢道来。

12.闪电战机（Acrobat Mission）

一个表面不很出众的游戏，甚至有些人连名称都没听过，不过这不能掩盖它的优秀，游戏设置尽可能保证不烦琐，因此当你按下开始键后就会有相关设置，选择好难度后你马上就可以投入到战斗中，这样的设定在STG游戏中我也是头一次看到。进入游戏后有个小过场，画面表现力令人刮目相看，金属的风格和质感表露无疑，让人觉得游戏充分挖掘了SFC的机能。游戏系统也很完善，可搭载2部副机，子弹种类也很多样化，难度适中，就是一般的菜鸟也能很容易上手并发现它的乐趣。目前这个游戏运行情况非常好，除了放“保险”时可能与背景层有重叠外（完全不影响游戏）还没发现其他问题。有这么好的游戏，还不马上一试？



13.宇宙巡航机3（Gradius 3）

这个游戏也不用作过多介绍，看杂志的各位搞不好都是此游戏的高手。班门弄斧砸了自己的脚就不好了，呵呵，我只说说这游戏的模拟情况吧，除速度慢点外都很正常，不过速度慢了也好，躲子弹也很方便的（哪个踩我头）。



14.Super R–Type

这款游戏名气可能不如《宇宙巡航机》，但知道的人不少，相对于GBA上的同名作，本作在画面上实在是对不起大家，像个8位机游戏加



强版似的，系统也没什么亮点，也就只有个蓄力攻击。个人觉得是个比较中等的作品，STG的爱好者们可以试试。游戏模拟的情况不错。

15.四国战机 (Sonic Wings)

又是一个熟悉的作品，直到现在我还能在游戏室看见这个游戏。游戏有4架机体可供选择，也就是分别代表4个国家，这也是游戏得名的原因。由于是街机移植的，画面当然不会让我们失望，同样系统也作到了完美移植，本来STG游戏系统就很简单的嘛。有这么好的游戏不试一下行吗?



16.雷鸟 (Thunder Spirits)

一开始的2道火力线就预示了这是一个比较讲究爽快度的游戏，果然不出所料，敌机被歼灭时爆炸的效果看起来很养眼(STG游戏也养眼?)，配合游戏开始的丛林背景，感觉到游戏的一股另类气息，不错不错，讲究刺激的你怎么也不能错过的，而且游戏运行也很完美的说。



17.变形战机 (Blazeon)

风格类似《R-TYPE》但有着自己一套系统的游戏，战机有两种子弹，一种速度快，目的就是用来攻击用；另一种速度慢但可以使敌机停止行动。如果此时接触停止的敌机可以将自己的座机变成敌机，这样的设定让人很兴奋，类似的设定我只在街机上的《变身忍者》中见过，出现在STG游戏上感觉很新鲜，而且由于座机一碰子弹并不会马上爆炸，要等到一定程度才会。所以这两个设定降低了难度。让不擅长此类游戏的也能一试。如此新颖系统的游戏模拟程度怎样呢，大家可以放心，目前游戏运行时除标题画面是花屏外，游戏画面都还完好，只是速度偏慢。



18.雷电 (Raiden Densetsu)

这是模拟器诞生初期就能几乎完美运行的游戏之一，效果大家可能都知道，速度偏慢，画面显示有黑块但不影响游戏，经典的作品啊，如果你想要玩的话，建议用老版的模拟器，因为新版的转换出来的ROM运行时有显示的问题影响游戏。



19.兵蜂 (Pop 'n Twinbee)

刚才介绍给大家的都是很正宗的STG游戏，下面放松一下，试试这个Q版的STG游戏。由于游戏的优秀，所以十分受欢迎，大家可以在很多机种甚至在街机上也能看见本作的身影。系统也照顾了许多新手和MM们，通过打击云中的铃铛，可以得到高分和提升能力的道具。闲暇时候用来放松和骗MM很不错，强烈推荐。



20.Q版沙罗曼蛇 (Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He)

这是Konami活用自己旗下的各种角色、发挥丰富的想象力而制作出的游戏，游戏的优秀程度从FC版的同名作就可以看得出来，当然本作因为硬件性能提升无论各方面都上了一个新的台阶。游戏中出现的道具千奇百怪，道具使用的效果也各不相同，比如可增加攻击距离的话筒，



而敌方的BOSS也并不可怕，都是些笑料角色。因此此款游戏的用途和《兵峰》一样，骗MM“大大的”，大家尽管试，出问题“表”找我。(^_^)

RPG类型

大家可以看到，STG类游戏由于系统相对简单所以运行的情况相对较好，那对于系统相对复杂的RPG，运行情况又是如何呢？目前在支持的SFC游戏中，能较完美运行的RPG游戏不多，只有少得可怜的2款，但幸好这两款都是非常不错的作品，下面就简单地介绍一下。

21.玛娜的秘密 (Secret of Mana)

虽然只是《圣剑传说》外传性质的作品，但丝毫不影响我们的热情。游戏很容易上手，无论对“《圣剑》系列”的玩家还是初次接触的新手来说都能很快融入游戏。不过要想玩该游戏还是需要点耐心的，比较好的是游戏的速度，完全没有拖慢，而画面除了有些许的贴图问题外影响不大，只是在过版的时候，画面会停顿一小段时间，如果你能忍受这一点的话，相信玩起来还是没有什么问题的。



22.星之秘宝 (Secret of the Stars)

如果上面的游戏让你不满意的话，那么本作的出现可能会让你有所改观。画面显示完美，战斗动作毫不拖沓，惟一缺点就是有那么一点点的慢，不过这样的RPG游戏在GBA上能运行的就这么一款，要是再挑剔就没RPG玩了，呵呵。这款游戏我没有过多的时间玩，只发展了一小部分剧情，不能在整体上给大家一个说法，但玩起来给我的印象还非常不错，如果哪位也想尝试，建议对设置作一下修改，将默认的OFFSET由0改为5，这样就可以看到所有的对话了，对游戏的进程很有帮助。



其他类

看完了分类的游戏介绍，我再将其他类的游戏放在一起做个介绍，这样图鉴就算是齐了，也省得分两篇文章来写，大家也不用苦等着下次的介绍了。

23.恶魔城X (Castlevania-Dracula X)
超级恶魔城4 (Super Castleevania 4)

将这两个游戏分别列出来，突出重要性当然是首当其冲的原因，另外，《恶魔城》的作品在广大玩家心目中的地位也是要考虑的。本来是想将它放在ACT类，但觉得有着厚重背景的这两作还是单独拿出来突出介绍比较好。首先在画面上，两作给人的印象就截然不同。一个冷色调一个暖色调，让玩惯看惯了GBA上绚丽画面的玩家眼前一亮。而在系统上也没有像GBA上《恶魔城》那般繁杂，主角只有一条鞭子和副武器，就这样挑战最终BOSS，再加上主角野性的造型和硬派的打击感，让人感觉这才是真正回归原点的《恶魔城》。那些平日里对美型的阿鲁卡多和来须苍真赞赏有加的《恶魔城》FANS，是不是觉得应该尝试一下才算得上是“真·恶魔城FAN”呢？还是赶紧说一下模拟的情况，《恶魔城X》用初期的PocketSNES就能完美模拟，到了新版的SNESADVANCE反倒出现了问题，背景错位根本无法游戏，因此建议还是使用老版的。而且建议将设置的OFFSET值改为5，这样画面的位置会比较合理而且不会出现屏幕跳动的情况。而《超级恶魔城4》用默认的DAT设置就可以很完美地运行，只是在开始的栅栏那里，人物所在图层和栅栏所在层会错位，不过不影响游戏。大家可以放心地去做个背负打倒邪恶德拉古拉命运的真恶魔城FAN。





24.Gundam Wing-Endless Duel
Spriggan Powered

这两款都是《高达》游戏的精品之作，是精品当然要单独介绍。《Endless Duel》是机器人格斗的游戏，而前不久Bandai也在GBA上推

出了高达对战这款格斗游戏，但与本作相比，我觉得GBA版的在某些方面还是差了点。SFC版机器人的比例很大，一个屏幕就被两个机器人占据了，而且色彩分明，画面细腻，GBA版的可没这么精细。对战游戏的精髓就是操纵机器人的手感了，SFC版的手感相当不错，如果不是因为声音无法模拟的话，相信代入感会更强，现在高达的格斗游戏我基本上就只玩这一作，当然GBA版也有其优势所在，可选对战的角色更多，模式更多，还有丰富的隐藏角色。到底两作谁更优秀，相信大家还是玩了SFC版后才更有体会。我还是马上介绍下一款游戏吧。《Spriggan Powered》是高达机器人的射击游戏，具备了一般STG游戏的诸多要素，击毁敌方机体获得能力提升道具和奖分，当然除此之外，精致的画面也是吸引我的一大要素，游戏用2D就获得了很强的空间感觉，我又有必要感叹一下以前游戏制作者的精心。这两款游戏在DAT内没有优化，但运行情况很好，大家可以放心玩。





25.街头霸王2（Street Figher2 the New Challengers）

这游戏大家实在是再熟悉不过了，过多的废话不必要再讲，只简单说明一下，该游戏容量很大——32Mbit，就是电脑上的4M。不过模拟的状况还算不错，画面速度都还过得去。游戏系统像极了GBA上的《街霸2 苏生》，不过没有超必杀可放，可选人物也几乎相同。如果不是"《SF》系列"的FAN就不要碰此作了，玩GBA上的就可以了。

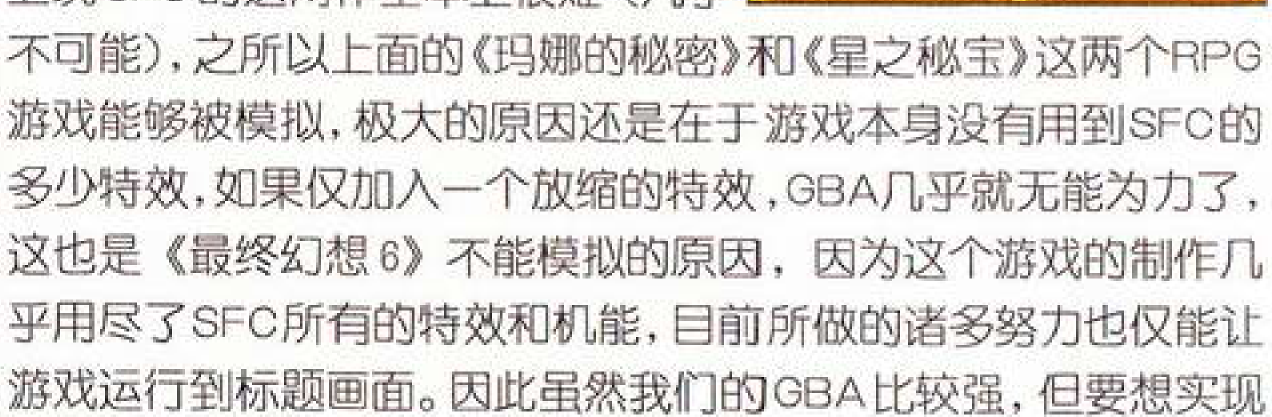


26.Super Buster Bros

本作是Capcom在街机上的同名移植作，是一个简单但很有趣的益智游戏，用手中的钩子将掉下来的泡泡一分为二，直到将其击破为止，一开始可能很简单，但到后来空中的泡泡越来越多，一不小心就会被砸中，每次玩我都会捏一把汗，不过MM们好像对此类游戏赞赏有加而且一般都深谙此道，相信关于这游戏的用途大家心里都很明白，再明说就不好了。



总结： 在GBA上能玩的SFC游戏就这样被我走马观花地介绍完了，不知道大家心里有没有底，其实这里介绍的只是一部分，一些游戏性不好的和模拟状况不佳的我都没有列出来，希望以上这些游戏中能有大家喜欢的，这样我写本文的目的就达到了。而对于目前大家关心的SFC上的《FF6》和《第三次机器人大战》是否能模拟我在这里还是要说明一下。其实在GBA上玩SFC的这两作基本上很难（几乎不可能），之所以上面的《玛娜的秘密》和《星之秘宝》这两个RPG游戏能够被模拟，极大的原因还是在于游戏本身没有用到SFC的多少特效，如果仅加入一个放缩的特效，GBA几乎就无能为力了，这也是《最终幻想6》不能模拟的原因，因为这个游戏的制作几乎用尽了SFC所有的特效和机能，目前所做的诸多努力也仅能让游戏运行到标题画面。因此虽然我们的GBA比较强，但要想实现SFC的完善模拟，也许要等到更强的NDS和PSP的出现。





硬件发烧馆 王者归来——EZ3烧录卡详细测试

2004上半年的烧录市场群雄逐鹿，各家厂商纷纷使出各自的杀手锏加入这场角逐，EZ作为老牌烧录厂商，虽一直未见大的举动，但EZ新产品开发的传言却早已流传开来……8月，内测人员收到了EZ寄来的新贵EZ3，其强大的硬件性能不得不令人折服，但因为软件开发进度影响使得EZ3迟迟没有完全发挥出硬件优势。经历了两个测试版本后，现在新的较为完善的新版本终于推出了，而EZ3，也终于走出了初期软件开发测试的维谷，逐步露出了峥嵘。

在国内市场占有率最高的烧录卡品牌EZ-Flash近期推出了EZ3 1Gb烧录卡。该产品是目前现有烧录卡当中硬件构架最复杂、功能最多的。该产品有什么值得吸引消费者的地方？相信大家在看完本次的详细测试中会找到你喜欢的亮点。

一、产品介绍篇



EZ烧录卡相信各位读者都不会陌生，在EZ小组推出EZ2烧录卡之后，其他功能更多的烧录卡如雨后春笋般涌出了。而EZ小组酝酿许久的EZ3 1Gb烧录卡也终于在2004年夏天诞生，硬件规格公布后大家发现，EZ3的确是目前市面上最复杂的硬件构架设计。官方对产品介绍如下：

EZ3是一套专门为满足GBA爱好者以及GBA编程人员备份、测试、烧录需要而设计的烧录系统。它完全符合任天堂(Nintendo)株式会社的GBA卡带标准，并集成电子图书、图片浏览、高容量英汉双向词典、时钟、移动闪盘等功能于一体，从而使功能更加丰富，是您在GBA上娱乐游玩、开发编程的最佳选择。

EZ3具有如下功能及特点：

1.EZPDA

独立的32Mb超大Loader，不再占用ROM使用空间。内置EZPDA软件，其中EZ-SHELL可直接浏览EZ-DISK上面的文本和图片，无需另行制作专用的读书或看图ROM；通讯录可随时随地用来查看好友亲人的联系方法；备忘录结合EZ3内部时钟做到及时提醒重要事件；EZWORD背单词软件涵盖初中，高中以及大学英语四、六级，托福，GRE等词库，让你玩得开心，学得舒心。

2.EZ-DISK

具有真正的文件分区系统，容量高达1Gb(128MB)的EZ-DISK不仅可以当作U盘来使用，还可以在GBA上任意删除、复制文件。

3.新烧录方式

EZ3在电脑上烧录时，文件可以直接从Windows拖放到烧录软件。可以任意添加删除ROM，还可建立目录分类存放。

4.ROM压缩

EZ3终于加入大家期待已久的ROM压缩功能，最大可压缩128Mb的ROM，解压缩速度经过优化可达到市面同类产品的最高。

5.真实时钟

内置真实时钟，完全兼容各种真实时间游戏。EZPDA的备忘录更可根据当前时钟提醒重要事件。

6.新金手指

全新改良的第二代金手指引擎，无需等待官方更新XCODE数据库就可直接使用金手指功能，进入游戏前可以选择需要开启的金手指，游戏中通过热键可以开启或禁用金手指功能。如果因为ROM的兼容性而导致不能使用金手指，还可以等待官方推出新的XCODE，使用兼容性比较好的第一代金手指。

7.新软复位

通过不同的按键组合复位到当前游戏标题画面或者回到EZLOADER，EZ3的软复位和金手指一样也采用了新的工作模式，无需XCODE就可以支持，如遇到不能使用软复位的ROM，就使用XCODE支持的方式，以保证最大的兼容性。

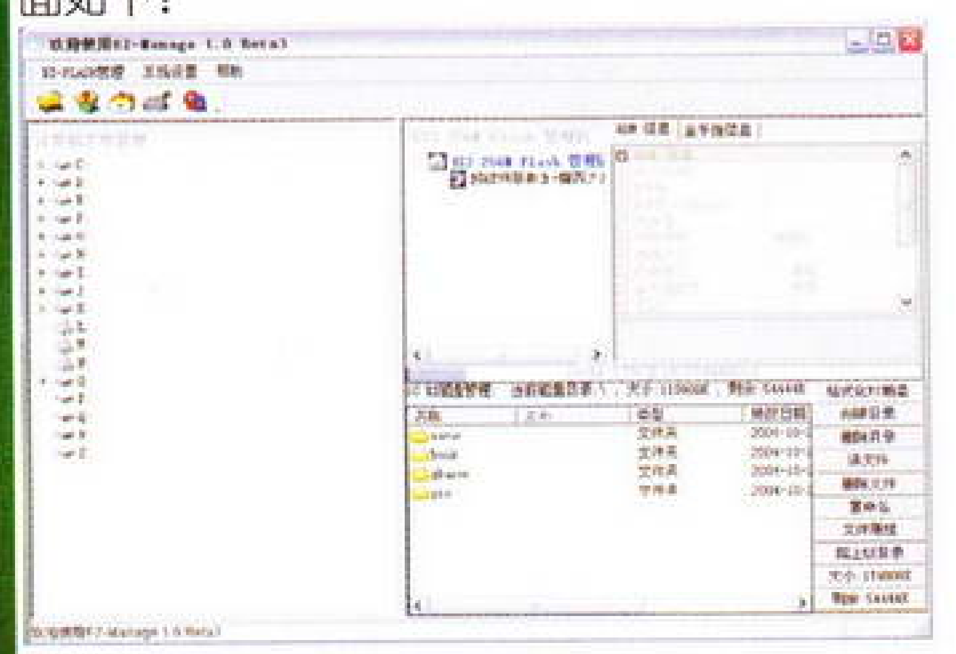
8.SMS(Saver Manage System)

SMS功能在EZ-DISK的大容量存储支持下，功能发挥得更强，理论上每个游戏可以保存无数个进度到EZ-DISK上，进入游戏之前也可以从EZ-DISK读入指定的进度，所保存的进度文件可以在GBA上自由删除。

从以上EZ3介绍可以看出，EZ3是目前最先进的烧录卡。EZ3的卡带容量比较特殊，以1Gb产品为例，实际可使用烧录卡容量是1Gb+256Mb，因为EZ3烧录卡的硬件设计是“32Mb的loader(引导区)+256Mb MCP NOR(并行)AMD闪存+1Gb NAND(串行)三星闪存”，这在国内是绝无仅有的设计，所以硬件成本很高，从售价980元的价格来看也是证明了这点。EZ3也采用了EWIN烧录卡所采用的集成OS系统的方式来管理烧录卡文件，所以EZ3可以做到直接运行文本文件、图片文件而不需要第三方软件转换来支持。而1Gb的EZ磁盘设计也完全可以让EZ3烧录卡作为一个U盘来使用。

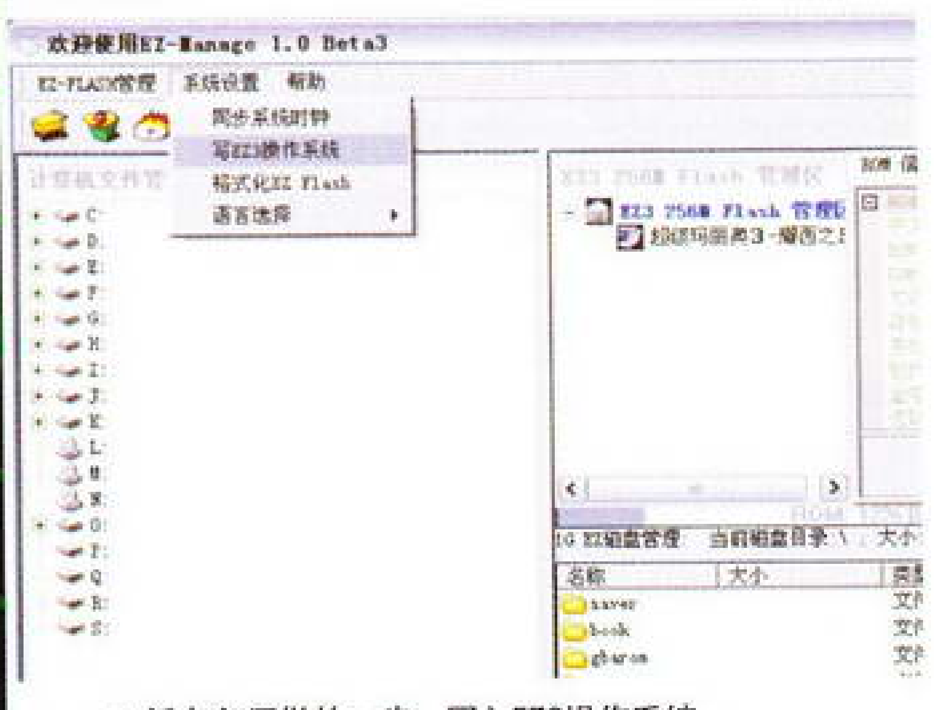
二、软件介绍篇

EZ3的软件相对于以前的EZ1、EZ2有了相当大的改进。最明显的就是直接可以浏览电脑中的文件，支持拖放烧录功能。EZ3管理软件界面如下：



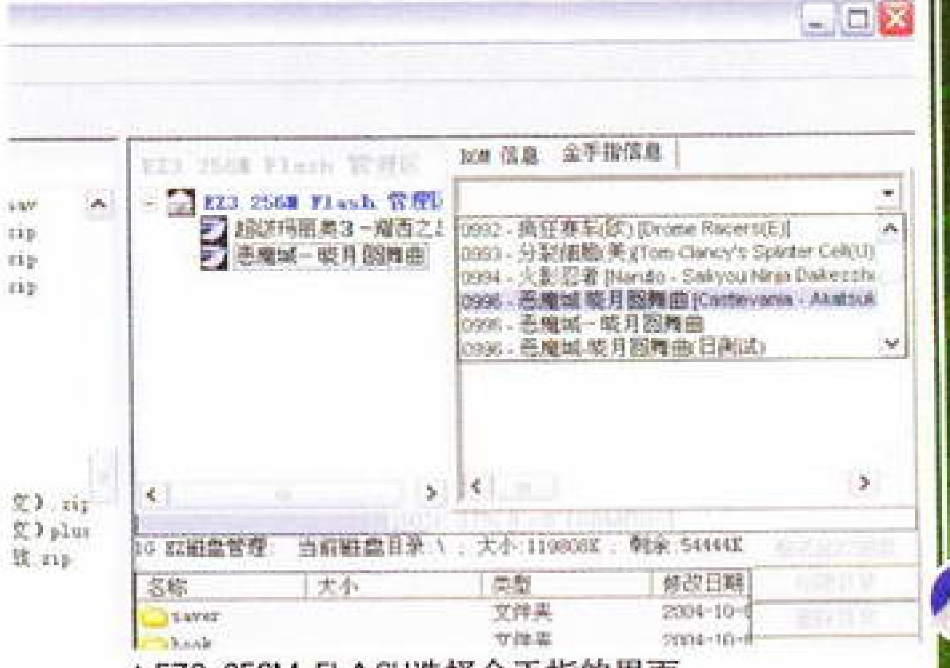
▲EZ3烧录管理软件1.0B3版本

EZ3烧录管理软件分为4个区域，分为计算机文件管理区，256M FLASH管理区，ROM、金手指区和1Gb EZ磁盘管理区。目前软件的最新版本是1.0B3，如果是第一次烧录游戏到EZ3卡带中。请选择烧录软件的系统设置写EZ3操作系统。



▲新卡必须做的一步：写入EZ3操作系统。

这次的EZ3烧录管理软件中也添加了同步系统时钟的功能。这样可以非常直接地调校时间，很方便。烧录游戏进入EZ3内EZ磁盘区域与FLASH区域不相同，EZ磁盘区域直接拖放就能够完成烧录操作了；而FLASH区可以拖放游戏到其中，但烧录必须点击写ROM的选项才能完成烧录操作。由于目前的EZ3烧录软件还不够完善。在EZ磁盘区域内创建目录的时候不能够直接修改文件名。它会先生成一个folder的目录文件名，然后才能修改文件名，不够方便。



▲EZ3 256M FLASH选择金手指的界面。

金手指选择方面与以前的软件基本相同，先添加游戏然后再金手指列表选择金手指就可以了。不过添加游戏到EZ磁盘区域的金手指界面目前还不够完善，没有金手指选择滚动条，这样选择金手指文件的确不是很方便。



▲烧录EZ磁盘区域的金手指选择界面还不够完善，没有滚动条。(—_—)

另外，1.0B3版软件的金手指功能不够完善之处还体现在烧录游戏后不能再选择金手指功能，只能是烧录的时候先选择好金手指才行。烧录到EZ磁盘区域的游戏可以选择是否采用压缩功能。

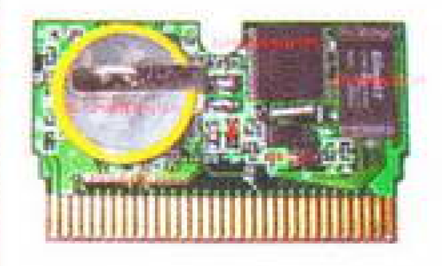


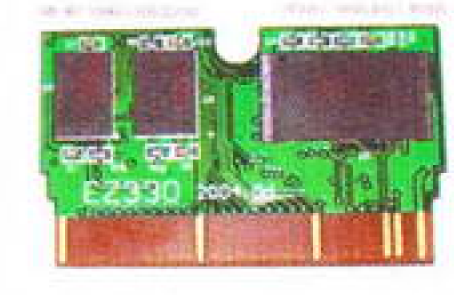
▲EZ磁盘烧录游戏可以选择是否采用压缩功能。

根据EZ官方的说法，采用压缩方式的压缩比可以是1/5～1/9之间。具体压缩后的文件大小视不同游戏而定。EZ3可以直接查看文本文件、JPG、BMP等等多种文件类型。在添加到EZ3卡带中时，JPG等图片文件会自动转换成为BMP格式文件到EZ3卡带中。

三、硬件篇

由于EZ3的设计理念比较超前，在加入系统OS、EZ磁盘系统后在烧录器方面增加了一个加密芯片来保护自己的利益，所以烧录EZ3卡带是不能够使用EZ1、EZ2的烧录器。这点请同时拥有EZ老型号和EZ3的玩家注意。


▲EZ3烧录卡带硬件正面图片。



▲EZ3烧录卡硬件背面图片。

通过以上两张EZ3卡带就能够了解到，EZ3的闪存部分分成3个部分：第一个部分是用来保存EZPAD(也就是烧录卡的引导系统)的专用闪存，采用三菱的32Mb闪存芯片来专门保存EZPAD系统，32Mb的空间对引导系统来说是非常大的了，所以EZPAD的功能才可以做的更多样化，在后面的详细测试中能够看到EZPAD包含的更多内容，这里先卖个关子；第二个部分是EZ 256Mb的闪存部分，这部分的闪存是采用AMD的128Mb的NOR(并行)MCP闪存两片来组成，这个部分可以直接运行游戏，而因为受到MCP中的SRAM 128Mb空间限制，不能够在EZ磁盘系统中运行128Mb以上容量的游戏可以直接烧录在这个EZ 256Mb的闪存中直接运行；第三个部分EZ磁盘系统的芯片是采用三星的NAND(串行)型1Gb闪存，大家都应该知道NAND型的闪存是不能够直接运行GBA游戏的，因为NAND型的闪存读取速度达不到GBA的要求，所以如果要利用这个空间来运行游戏，就必须采用通过把游戏内容读取到SRAM空间的这一方法来实现——这个部分就是构成EZ磁盘系统的核心部分，EZ3烧录卡的U盘功能就是靠这个闪存芯片实现的。在这里额外补充说明一下NAND的闪存适合当U盘来使用的原因：NAND型闪存的写入速度比NOR型的闪存快很多，不然以NOR的120K左右的写入速度写满1Gb的空间需要多少时间啊？这个空间当然还有一部分是用来保存SMS存档文件之用。EZ3的SRAM存档芯片容量还是2M，因为EZ3的系统会自动保存到SMS系统里，所以SRAM存档芯片的容量不需要增大。EZ3卡带的电池还是EZ常用的松下2020锂充电电池，为游戏存档的保存提供了稳定的前提。

四、测试篇

测试的电脑平台是P4 CPU 3.2C，512M内存，操作系统为Windows XP+SP2 。测试的GBA SP是《我们的太阳》限定版。测试游戏有：《口袋妖怪 火红》、《超级马里奥A3 耀西岛》、《星之卡比 梦之泉》、《最终幻想战略版》中文版、《恶魔城 晓月圆舞曲》中文版、《SD高达G世纪A》、《星之卡比 镜之大迷宫》和GBA VIDEO《索尼克X》。测试EZPAD功能采用文本文件和JPG图片文件。测试过程中使用的EZ3烧录管理软件是1.0B3版本。

EZ3的EZPDA系统给人耳目一新的感觉，全中文界面让人感到很亲切。操作风格上类似Windows，如下图：



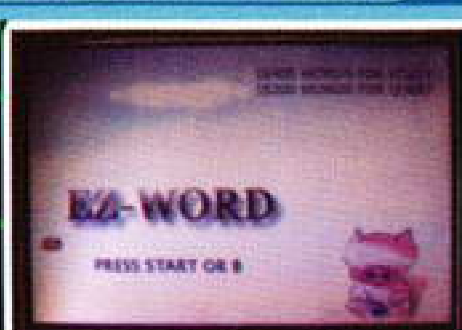
▲EZ3烧录卡的EZPAD系统。

EZ3的EZPAD系统很好操作。左边图标中的第一个图标是“我的电脑”，功能是启动文件管理器，浏览阅读文件；第二个图标就是存档链接，功能是继续浏览上次保存书签的文档；第三个图标是英语学习，内置一个英语学习的软件；第四个图标是游戏《扫雷》，Windows上非常经典的游戏；第五个图标就是设置，用来设置EZPAD系统语言、时间使用的；最后一个图标就是帮助文件说明，EZPAD系统是支持长文件名格式的，而且中文长文件名也是支持



▲EZPAD的文件管理界面。


▲EZPAD的存档连接界面。

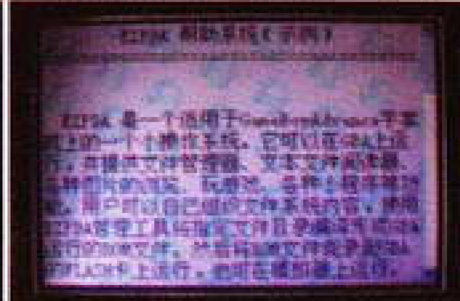


▲EZPAD的集成英语学习软件。



▲EZPAD的集成经典小游戏扫雷。


▲EZPAD的设置界面。


▲ EZPAD的帮助系统界面。

的。这点非常方便大家使用。

在EZPAD系统中，集成了两个有趣的软件，一个是英语学习软件，另一个就是扫雷游戏。其中英语学习软件对于多数玩家来说都是一个很好复习英语单词的一个机会。软件中包含的英语词库有：大学英语四级、六级，托福英语水平和GRE英语水平。该软件还集成一个英汉词典。用来学习记忆英语单词非常有用，这样SP+EZ3烧录卡就是一个最好学习英语的平台了。不过美中不足的是英语软件如果能够支持真人发声朗读单词就好……可能这个希望没有这么容易满足吧。(笑)

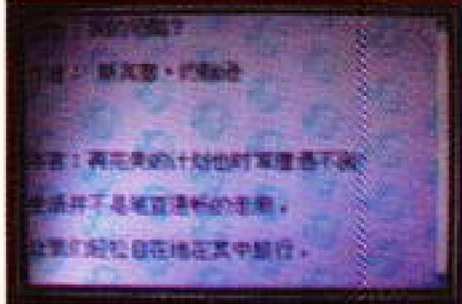


▲EZPAD英语学习软件功能菜单。

通过以上的图片，就能够了解到这款集成于EZPAD系统中的英语学习软件功能还是很强的，应该有的功能都有了，而且还有音标标注，这对于学习英语来说是太合适了。而且学习单词的范围还可以自己自定义，非常实用，学习完毕后还有保存学习进度选择。给我的感觉这款英语学习软件非常实用，如果能够如前面所说的增加发音功能那就可以说是完美了。期待能够有发音版本的英语学习软件集成于EZPAD系统中。

EZPAD系统拥有直接浏览多种文件格式的能力，测试中笔者使用了JPG图片还有和文本文件来测试EZPAD的文件执行能力，文本文件烧录在EZ磁盘系统中生成的文件就是文本文件，而JPG的文件会自动转换成为BMP后再烧录到EZ磁盘中。

在浏览完毕文本文件的时候，EZPAD系统会自动保存阅读进度在存档连接中，下次再次阅读电子书的时候可以从上次阅读的地方开始很方便。但是浏览文本文件的时候滚动条不能够自定义设置，希望下一个版本软件能够自定义滚动条的位置，方便浏览电子书；另一方面，图片浏览的分辨率还是默认原图分辨率大小，烧录进入EZ磁盘没有自动修改成为GBA SP液晶屏大小模式，虽说这样设计也是可以，但是没有提供缩放的功能选择也确实是一大缺陷。希望新版本的EZPAD系统能够增加图片缩放功能。


▲EZPAD文本文件浏览功能缺陷：滚动条不能够自定义选择。


▲EZPAD图片浏览功能缺陷：不能够缩放。

EZ3烧录卡的金手指GBA端选择方式有了改进。做到了像GBALink ZIP烧录卡那样在GBA端选择金手指的功能项目，而且金手指的文件添加也不再需要等待官方推出XCODE后才能够使用金手指功能，这的确是不小的改进。如果确实要在鸡蛋里挑刺的话，就是如果能够做到SC转接卡那样在游戏中直接选择金手指功能就更完美了。


▲EZ3金手指项目功能选择。

在测试中，所有的EZPAD内置功能都能够正常地返回到EZPAD根目录；但是烧录的游戏在使用4键功能返回到EZPAD系统的时候会发生白屏现象，估计这个是由于目前软件不完善造成的。而且《超级马里奥A3 耀西岛》这个游戏烧录后运行会发生黑屏现象，这个游戏笔者烧录在EZ磁盘区域和FLASH区域结果都是一样的。还有在进行压缩功能烧录测试的时候，只要选择压缩功能选项后，1.0B3版本的软件就会出现停滞现象，出现正在压缩游戏提示，但是进度条一直不动。所以没有能够完成压缩比效果测试，希望新的版本能够把上述故障解决。有关烧录参数的数据结果请见下页表格。

超长时间连续运行测试，将SP开前光系统，音量最大，结果7小时43分GBA SP灯红，8小时36分自动关机。

从测试结果来看，虽然EZ3的烧录软件版本比较低，但是运行游戏还是比较稳定的，但

测试结果列表

游戏名称	存档格式	游戏容量	烧录时间	解压缩时间
《超级马里奥A3 耀西岛》	EEPROM—V122	32Mb	34秒	3秒
《星之卡比 梦之泉》	SRAM—V112	64Mb	56秒	5秒
《最终幻想战略版》中文版	FLASH512_V130	79Mbit	1分11秒	7秒
《恶魔城 晓月圆舞曲》中文版	SRAM_F_V102(256kbit)	64Mbit	56秒	5秒
《SD高达G世纪A》	EEPROM—V124	128Mb	1分48秒	11秒
《星之卡比 镜之大迷宫》	SRAM—V113	128Mb	1分48秒	11秒
《口袋妖怪 火红》	FLASH1M—V103	128Mb	1分48秒	11秒

▲备注：所有游戏烧录在EZ磁盘区域，除《超级马里奥A3 耀西岛》外所有游戏都正常运行、正常存档。由于EZ3烧录管理软件的问题，ROM压缩功能没法测试。

《星之卡比 梦之泉》这个游戏出现黑屏的现象的确很奇怪，下个版本的软件应该能够解决掉。在进行这次测试中，有一次在EZ磁盘删除ROM文件的时候出现死机，烧录器红色LED长亮，只有拔除烧录器的USB线才能够解决。再次对EZ磁盘区域添加ROM操作的时候出现NAND溢出的提示对话框，只有重新格式化EZ磁盘区域后才能够正常使用。最后提醒大家注意，磁盘区目前只能放最大128M的ROM，超过的都放FLASH区，因此，把256M的动画片ROM放到1G的磁盘区目前还是不可能的，强行放置虽然能放进去，但读取时顶多读取到87%并死机，并且再开机也不能进入EZPAD界面，不过只要在PC端重写一遍操作系统就恢复正常了。

五、测试总结

EZ3 1Gb烧录卡的推出也许会给GBA、SP的烧录卡做一个完美的结束。EZ3超前瞻性的设计给后面软件的高度发挥提供了非常良好的前提。由于目前EZ3烧录管理软件中存在的不足，让EZ3这个贵族烧录卡的功能没有能够更好地发挥——当然，罗马不是一日建成的，硬件的良好构架需要软件灵魂的配合。瑕不掩瑜，EZ3 1Gb烧录卡是给GBA时代最好的完结献礼，也证明了EZ小组在烧录卡方面的权威能力。以前在其他烧录卡才拥有的功能，EZ3目前也做到了，而且EZPAD的功能更是把烧录卡OS的功能发挥得更好。中文的界面、支持中文长文件名的确给每一个国内玩家带来最亲切的体验。当然，一个高档的烧录卡产品价格也是“高档”的，目前EZ3 1Gb的零售价是980元。这样一个已经完全超越GBA SP自身价格的定价，是否需要？您自己可得细心考虑好了。如果你需要购买一款非常完美的烧录卡，那么你可以毫不犹豫地选择EZ3 1Gb，EZ小组长期以来优秀的售后服务可以让你对EZ3更加放心。虽然EZ3的规格都是写着1 G b 的容量，但仔细算起来应该是1Gb+256Mb才对。在以后的软件更新方面，为EZ3开发的即时存档系统肯定会增加上去。让我们期待EZ小组带给我们更多的惊喜吧。

优缺点总结

优点：

1.采用32Mbit独立EZP AD引导系统专用空间，让游戏储存空间更充分地利用；
2.采用EZPAD专用OS设计，界面更友好、操作更直观；
3.采用NAND+MCP闪存方式，让NAND的超大容量利用成为可能；
4.具备U盘功能，已经不是传统中的如EZ1那样的烧录卡；
5.EZPAD集成英语学习软件功能，学习英语的良好伴侣；
6.能够直接浏览多种文件格式，不需要第三方软件转换；
7.金手指项目选择功能提升；
8.采用名厂零件设计，品质保证；
9.采用高品质松下202 0锂充电电池；
10.SMS自动存档保存，简单实用；
11.超前的硬件构架设计可以让更多的软件设计理念可以完成；
12.解压缩到SRAM缓存空间的速度快。

缺点：

1.目前EZ3管理软件不完善，造成EZ3优秀的硬件构架不能够完全发挥；
2.电子书阅读不能够自定义滚动条的位置；
3.图片浏览功能不支持缩放功能；
4.在GBA、GBA SP端，EZPAD进行时钟设置时会发生死机现象；
5.EZ磁盘系统的写入速度不算快。

需要了解EZ3 1Gb烧录卡的玩家可以直接去EZ小组的官方网站了解购买信息。EZ小组的官方主页是：www.EZ-Flash.cn。

硬件发烧馆

性价比的挑战——MAGIC LPT详细评测

文 MSN-04 SAZABI 编 马修

一、介绍篇



MAGIC这个烧录卡品牌对国内的玩家可能会有点陌生，因为它原来的销售重心一直放在国外，正式参入国内市场还是2003年末的事情。虽然在《掌机王》第八辑有过评测，但时至今日仍有不少玩家是不知MAGIC为何物。而这次新烧录卡的推出，官方依然表现得十分低调，本人获知上市消息已是在一周之后，估计能够第一时间收到情报的玩家也是寥寥可数吧？说回这款于9月中旬登场的烧录卡，全称MAGIC LPT，因为它使用的是并口烧录器，故得其名。由于以前的MAGIC烧录卡是使用USB烧录器的，所以我就姑且把它们区分为LPT版和USB版（下同）。

LPT版全套价格仅为298元，比起USB版的498元足足便宜了200元，这不禁令人感觉MAGIC是在挑战烧录卡的最高性价比，到底LPT版有没有这个能力？就由以下的评测来告诉大家吧！



二、硬件篇

首先我们来看看LPT版的烧录卡，磨砂外壳是紫色透明的，但用料似乎不是那么好，比较容易划花，至于上面贴的标签，个人认为设计得比较普通，感觉还不如USB版的好看（当然这些东西是见仁见智的）。拆开卡带，第一眼看到PCB的时候还真是吓了我一跳——正面居然有一块转接板！常跟D卡打交道的朋友对转接板应该不会陌生，很多小型的FLASH芯片就是通过它再接到PCB上的，但转接板出现在烧录卡上确实还是少见。仔细看了看，PCB仅使用了正反两层电路，既要排线又要安置元件，空间难免比较紧张，因此使用转接板也是不得已的办法，如此设计PCB的目的应该是为了降低生产成本。而对于大多数玩家来说，只要不影响实际使用还是说得过去的！简单说说PCB上主要元件的分布吧，正面除了转接板以外，还有充电电池和晶振，晶振旁边那块黑色的圆形鼓起物就是烧录卡的控制芯片，跟USB版的一样，这次LPT版同样采用了软封装的定制ASIC芯片，这样不仅可以降低封装成本，超长的运行时间也得到了保证。卡带的时钟芯片放在了PCB背面，其下是一块4M的SRAM芯片，孤立在左边的FLASH芯片跟正面转接板上的两块是一样的，均是TSOP52封装的三菱芯片，每块容量为96M，三块加起来一共288M。也许不少读者都会感到奇怪：不是说卡带容量256M吗？怎么多出32M来了？其实那32M是作为卡带的内置记忆棒使用的，不过现在的软件还没有开放这个功能，因此官方就不在介绍里说明了。





看完卡带我们再来看看LPT版的烧录器，跟GBALink、火线这些并口烧录器的设计相仿，它的电路部分也是集成到并口端，体积自然也相差无几。可能大家会问为什么不使用USB烧录器，原因主要有两个：其一是使用并口可以有效地降低成本；其二是即使使用了USB烧录器也不会如很多人想象那般大幅度提升烧录速度。因为，目前限制MAGIC烧录速度的并非烧录器所使用的接口，而是烧录卡里面FLASH芯片的写

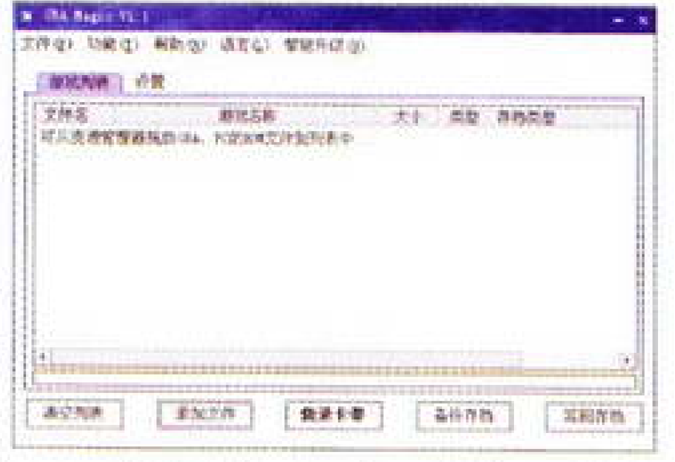




入速度。LPT版卡带由于采用了写入速度并不高的三菱芯片，所以无论是用并口还是用USB烧录器都只能达到60～80K/s的水平（其实这点从《掌机王SP》第2辑里同时用GBALink并口和USB烧录器来烧写一盘三菱芯片的卡带的测试结果就可以证实）。当然，并口烧录器不利之处还是有的，比如受制于接口的规格，它没有USB烧录器那么小巧，同时也不支持热插拔，对于上网吧烧录游戏的玩家难免会有些不便。

三、软件篇

LPT版烧录软件目前最新的版本是V1.1，从图上我们可以看出，软件的界面十分简洁，再加上是智能设置系统参数，因此在易用性上比USB版又进了一步，相信刚接触烧录卡的玩家也能轻松应付。不过从另一个角度来说，软件的简单同时也就意味着可使用的功能不多，比如现在这个版本就仅仅提供有烧录游戏、备份存档和写入存档这些基本功能。



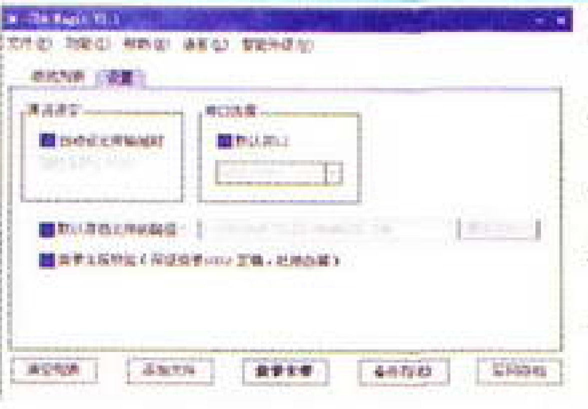
当然，很多功能可以通过软件实现的，希望MAGIC官方能够不断努力，并且多向其它厂商取长补短（特别是软件优秀的GBALink），开发出更好更实用的烧录软件！

四、测试篇

首先是烧录时间的测试，电脑方面的配置为P4 2.5G，256M内存，操作系统是Windows XP。为了使各组数据互不影响，每次烧录前均格式化卡带，这样就不会因为擦除时间不同而导致结果有所出入。最终测试结果请看下表：

游戏ROM	容量	烧录时间
马里奥赛车A	32M	1分02秒
口袋妖怪 红宝石	64M	2分06秒
火焰纹章 圣魔之光石	128M	4分18秒
龙珠GT电影VOL.1	255M	8分40秒

在以上测试中，卡带的烧录速度大约稳定在65K/S，正好应了前面“三菱芯片写入速度并不高”的说法。尽管如此，LPT版的烧录速度还是比USB版要快上一些，烧录时间在总体上还是可以令人接受的。



卡带的合卡菜单还是像以前那样采用黑底白字作为界面，而界面中文化是LPT版较之USB版的一大进步，多数玩家都希望可以在GBA上看到自己熟悉的文字，因此带有中文合卡菜单的烧录卡无疑更适合在国内销售。界面下方是卡带内置时钟的显示，按START键可以自由调校（其实每次烧录完毕软件都会自动把卡带与电脑时钟同步的，十分方便）。记得以前USB版的内置时钟走时偏差很大，一天下来甚至时间完全混乱，而这次LPT版就很好地修正了这一点，经我一连几天的测试查看，走时依然准确，看来这次的时钟总算不会形同虚设了。

关于卡带的存档兼容性方面，LPT版还是做得比较好的，比如说FLASH1M_V103和EEPROM_V124这些特殊存档类型均可以直接支持而无需另外打补丁。卡带的耗电量也是玩家比较关心的一个问题，而实际上对于使用ASIC控制芯片的烧录卡来说，开启前光的GBA SP连续使用10小时以上是绝对没有问题的。而在LPT版卡带的测试中，开机自动运行直到关机的时间已经超过了11个小时，因此对于它的省电能力还是不容置疑的。



298元就能拥有一套256M的烧录卡，的确非常诱人。尽管降低成本的同时带来了某些不足，但LPT版烧录卡的性价比依然非常高，相信在现今烧录卡市场也能拥有不错的竞争能力。不过大家也要小心哦，因为市面上已经出现有假冒的MAGIC烧录卡了，样子如上图。关于产品的其他信息大家可以到官方网站（http://www.gbamagic.com/）了解，在此我就不再赘述了。同时，本次评测也就到此结束，衷心感谢各位读者赏面观看！

硬件发烧馆 新烧录平台——QBUS

记得我们以前介绍的QBOY吗？现在又有新的烧录卡和烧录系统推出。NDS、PSP推出在即、GBA SP在国内还能走多远谁也说不清——最起码烧录市场仍是一番热热闹闹的景象，闲话说到此，下面大家还是看看这款QBUS到底如何吧。



外观篇

这次的QBUS和以前没多大变化，仍是一个GBA外形、具备手柄功能的烧录器、一盘烧录卡（笔者的是128K）外加一根烧录线和一张8CM的驱动光盘。此次的手柄推出了蓝白和红白两种颜色。

软件篇



安装驱动时，会自动弹出提示安装DirectX9.0，安装这个软件，才可以正常操作所附的QBOY软件。此次随盘附赠的V2.00.01版软件比起原来版本少了导入功能——也就是说，原先收藏的“.GBA”格式的文件将不能应用于QBOY软件和QBUS烧录卡，如果需要用QBOY的模拟器玩游戏或烧录到QBUS中，只能通过QBOY软件的下载功能下载QBOY、QBUS专用的“.qboy”格式的文件。另外，QBOY所带的模拟器仅对应QBUS的GBA型烧卡器手柄。

每次重新启动，都会搜索是否有新软件或新游戏，时间大约10～30分钟，部分ROM没有下载，新ROM更新速度大约迟于各大掌机论坛约3天。

下载软件提供按编号、名称和容量的分类搜索，上方还有详细的游戏类型查找，如ACT、RPG等，但这里分类不同于其他分类，如《守护英雄》、《DOOM》、《快打旋风A》等都被列入格斗游戏范围。

硬件篇

下面该对烧录卡测试了，因为该烧录卡没有导入功能，因此对于《口袋妖怪 绿宝石》存档方式支持程度尚不得知，而上次介绍不支持存档的《SD高达G世纪A》因为没有ROM下载，又不能从“.gba”格式文件导入，因此无法测试是否支持。烧录时，64M的《超级街头霸王Ⅱ X》烧录时间为2分钟，128M的《口袋妖怪 火红》则是3分30秒。测试耗电程度则选择《星之卡比 镜之大迷宫》，充满电、开前光、声音最大、自动演示片头的情况下，8小时42分后GBA自动电尽关机。



硬件短消息大杂烩

NDS发售在即，PSP发售在即，但SP丝毫没有隐退的迹象，不仅大作频发，而且继续依惯例每月至少出一款限定版SP；而中国大陆行货版GBA SP——小神游SP获得的首发2万台的出货量，也使得关注中国游戏事业的人们看到了希望；游戏手机越来越像掌机，本月更有“PSP手机”惊现；烧录方面，CF TO GBA经过一系列的软件更新，终于近乎完美地实现了玩家梦寐以求的梦想——GBA上的即时存档！



小神游SP首战大捷，黄金珍藏版SP名机有主



▲小神游SP。

10月，掌机界爆出了NDS和PSP相继公布发售日和发售时间的新闻，而由于小神游SP的发售，这个收获的季节对于国内游戏界也是意义重大。10月27日首日2万台的出货量，算是对一直致力于国内游戏健康普及的神游应有的回报。笔者作为一名中国掌机玩家，和大家一样为之高兴振奋，祝神游和中国游戏业借此东风越走越好。

另外，在小神游SP发售前推出的预售活动神秘纪念品也揭开了面纱，是被称为“小神游SP限量首日封”的特制邮品。该纪念封是含邮资的明信片，正面是小神游SP的图案，背面是首发纪念戳，而纪念戳上又加盖了小神游SP首发日10月27日的邮戳，使得无法再版。这套总量仅为5000张的纪念封，无疑具有相当大的收藏价值和升值潜力。





此外，作为“有奖竞猜”活动的大奖“黄金珍藏版SP”也终于名机有主。一位叫马卿的玩友得到了这台全球惟一的“黄金珍藏版SP”作为奖励。该SP铭牌为24K纯金块打造（非镀金），附有国家质检局的相关证明，而主机序号，就是纪念小神游SP首发日的“XQ00001027”，并附带神游公司总裁的亲笔签名祝贺。



GBA版《王国之心》即将发售 GBA SP再出同捆限定版



GBA版《王国之心》发售在即，也许不少读者看到本文时甚至已经玩上了。而任天堂是不会错过这个推出人气大作限定版的机会的，此次的《王国之心》限定版SP和游戏同捆发售，机身正面印有《王国之心》的游戏标志，银黑的配色给人以简洁、高贵、大方的感觉。除了同捆限定版SP，官方网站还正式公布预约特典为具有屏幕擦拭功能的特制吊饰；另外，同捆版限定包装中，还有印有索拉、唐老鸭和果菲狗图样的扣环吊饰，三枚一组。





SC转接卡即时存档 兼容性日趋完美

CF TO GBA在烧录卡中当属“异质”，外接大容量CF卡使GBA SP成为了一款真正的



掌上多媒体平台，游戏功能上更实现了不少玩家梦寐以求的即时存档！而这个功能正借由软件及内核的不断升级而使得兼容性愈加完美。

作为模拟器必备之一的即时存档功能在GBA上一直是难以实现的梦，SMS2、EZ3等GBA末期强势周边在正式发售后，都没能满足玩家这个梦想，而这个功能竟然为SC转接卡抢先实现了！游戏中，按L+R+START+B后选SAVE即为即时存档、选LOAD则为读取存档，按L+R+START+A后是把记录拷进CF卡中——这样不仅可以不受任何游戏中限制而随时存档关机，更避免了一些折磨人的设定。此外，游戏中按L+R+START+A可以随时在游戏中加入烧录卡上常用的CHT格式的金手指，按L+R+START+SELECT就回到了菜单画面。



▲正在播放影像文件的CF TO GBA。

需要注意的是，实现即时存档功能必须要通过升级内核（SC转接卡），使之与SuperCard软件相对应，这在官方网站提供下载时都会注明。升级方法则是把下载后的内核升级文件（.scu格式）拷入CF卡中，之后把CF卡插入SC转接卡再插到GBA（SP）上开机，就会自动弹出升级内核的提示。SC产品官方网站为http://www.supercard.cn，可以了解到SC转接卡最新动态、购买信息和下载最新的相关软件。

模仿秀之联想PSP手机

10月26日，“2004年中国国际通信设备展”在北京拉开了帷幕，中国手机厂商各炫英雄本色，3G手机成为了展会的焦点之一。其中联想发布的两款3G手机外形给人的感觉尤其“异类”，其中基于WCDMA标准的手机更让人震惊——和PSP外形非常相似！据称，该手机具有摄像头、DV以及一般PDA所拥有的各种强大功能。





实际上，因为手机游戏功能越来越强，为了方便游戏而与掌机相似自然在所难免，上期给大家介绍的那款圆圆的游戏手机有点像GBA SP、N-Gage像GBA，不过，这款联想的3G手机也确实太像PSP了点……





声明一下，笔者只是把一些硬件消息写出来供大家看热闹，不作个人评论。

模仿秀之“小霸王GBA”

本来这个“小霸王GBA”是早在行货小神游GBA之前就出现的产品，因为时间太久且认



知度不高，因此一直没作介绍，不过本次杂烩既然扯出了模仿秀这个话题，笔者也就姑且把这款GBA外形的游戏机展出来给大家看一下，图片上看，此机使用的卡带似乎是GB、GBC规格的大卡——再次重申，本人不发表评论，只是拿出来给各位硬件爱好者看看热闹而已。

手机横过来，“宽屏”打游戏



大多数手机游戏受屏幕限制，都不能玩“宽屏幕”游戏，游戏画面大都是高度大于宽度，这如果来玩格斗游戏就会有很大限制，要么人物被迫缩小比例，要么人物距离过近。但以别出心裁闻名的美国手机厂商Wildseed却想起了把手机横过来玩游戏的办法。这款非直线性外壳的手机功能强大，具有和与手机内部电子元件通信的智能外壳功能，而其把手机横过来玩游戏的设定也颇为有趣，怎么样，图中《致命格斗》看起来更接近平时游戏的感觉吧？



▲手机版的《侍魂》，人物距离很近。

把SP扮成骑士——酷酷的金属SP护套

著名的便携电子产品周边厂商Saunders有一款非常漂亮的GBA SP保护套，该周边售价14.95美元，是以铝外壳来保护SP避免受到摩擦及其他损坏。该金属护套由3部分组成：下半部上半部和连接处，安装时要把这些依次序







套在SP上，图片上看，虽然安装了保护套，但SP上下机身还是闭合得非常紧密的，可见其做工非常细致，不过L、R键按起来也许要吃力些了。这个东西笔者当然没有用过，但看起来还真是眼馋，别的不说，装上金属保护套的SP，看起来简直就像个全副披挂的骑士一样。

最小巧轻盈的SP放大镜



下面这款SP放大镜名为“Pelican Flip N”，是各种放大镜中最精美之作，由3个部分组成，从侧面展开将放大镜置于SP屏幕之前，折叠在一起的话，只有极其微小部分高于SP表面，而银白色及合适的流线外形，更使得该周边与GBA SP搭配后有艺术品般的美感——不过漂亮归漂亮，若论实用性，这款周边就逊色了，来自于IGN网站的测试报告中称，该周边折叠起来后，放大镜面没有任何的保护，极易被磨花刮花；而显示上，更是达到了扭曲的程度……这个东西我们自然是难以弄到，因此，在此养眼一下足够啦。







文 铭风

回转瓦里奥制造 GBA

まわる メイドインワリオ

◆Nintendo◆ACT◆预定2004年10月14日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆卡带(容量未定)◆售价未定
◆对应周边未定

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wario™

时隔不久，我们那有趣的瓦里奥大叔又和大家见面了。和前作《瓦里奥制造》一样，本作同样是由众多不到5秒钟的小游戏而组成。不过没有创新的话各位玩家怎么会买账呢，从上辑的前线中各位玩家已经可以了解到游戏的操作是十分另类的。利用卡带附带的回转感应器，以摇动GBA来代替方向的控制。同时各种小游戏的进行方式更是和回转配合得十分精妙，玩起来新鲜感异常！此外本作中的小游戏都是全新创作的，和前作重复的一个都没有。实在太让人感动了。啊，扯远了，废话完毕下面就向大家介绍一下这款《回转瓦里奥制造》。

L键
使字幕的移动速度加快。

R键
菜单画面中定住图标，让想选的选项不随便移动。

✚键在游戏中是毫无用处的。

A键
许多小游戏需要用到这个按键。

B键
取消，回到上一层菜单，大部分时间没有作用。

START键
暂停游戏，可选择继续和退出。

转动
游戏的重点，要依靠转动手中的GBA来进行各个小游戏中的方向操作。

注意事项

关于回转 在游戏的最初便会提醒你旋转GBA，而不要身体跟着旋转。一方面身体旋转容易头晕，另一方面在外面玩时身体跟着转的话人家都会盯着你看(当然是当你有病啦，看影像中的广告就知道了)。

检索 在启动游戏时，回转感应器会进行初始化。在其检测引力时千万不要晃动手中的GBA，静止不动才能使初始化快速结束。

关卡 本作和《瓦里奥制造》一样，由多个关卡组成。而每个关卡都具有自己的主题，根据主题大部分的游戏很简单就能通过。这里只会着重讲一下有难点的小游戏。

模式介绍



ずかん：小游戏图鉴，在主要模式中玩过的小游戏都会在这里出现。玩家可在此训练各个游戏的操作。按要求达到一定的分数后，选单画面的小游戏上会出现金冠。

ゲーム：主要的游戏模式，里面有种类丰富的关卡和众多游戏等待着玩家。

ガチャコロン：收集品，在主要游戏模式中通过Boss关卡后可随机抽取一款扭蛋。之中可得到许多小游戏和有趣的奖品。

オプション：游戏设置，可开启游戏的震动，消除纪录，变换暂停方式，察看结局。

序幕关：瓦里奥



瓦里奥在家睡觉，醒来后因为百般无聊而玩起了GBA。因为一次失败而使他大发雷霆，可怜的GBA被砸坏了。心疼的瓦里奥猛然想起了博士克莱格，立马驱车前往。博士观察后挥手将其扔进了洗衣机状的机器内，不久飞出了许多圆形GBA。但是……没有按键？疑惑之际博士告诉他需要转动GBA。看着后到的莫娜和9伏特玩得开心的样子（女人和小孩啊），一个赚钱的想法在瓦里奥脑中爆发了。

本关都是一些简单的小游戏，且没有时间限制。各位玩家就尝试下用左右回转这种新玩法吧。最后的砸罐子游戏需要快速地左右晃动GBA来完成。

第一关 莫娜



镜头一转，来到莫娜比萨店。树立在一旁的是一家恐龙比萨店，电话同时响了。热情洋溢的莫娜获得了三份比萨的任务，而恐龙比萨的电话似乎本来是打给莫娜比萨店的……愤怒的恐龙二人组开始追赶莫娜，危急时刻莫娜的增援赶到，斗争开始了……与此同时客户家里正在悠闲地看偶像表演节目。

要点：本关小游戏的主题是回转。当然作为第一关的话要求并不是很高，只需要左右轻微回转来调整位置便可。本关的小游戏一共有25个。



◀挥剑要达到一定速度才能切随纸片。而第3级时的红色纸片要轻移剑来避过，从而切碎剩下的纸片获胜。

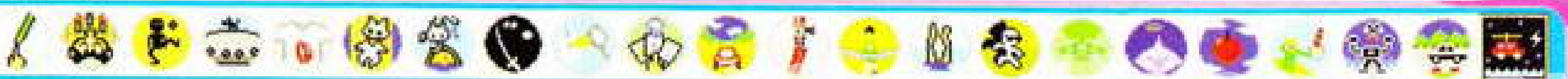


▶抽鬼牌时需要将大便牌移到对方的手所在的位置。

▲转动GBA让车头正好对准你，然后会出现乘客向你招手。

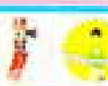
BOSS 本关是类似于FC上的气球一样的游戏，要避过雷电来到达终点。虽然初始的标记要求玩家左右晃动来启动螺旋桨，但其实向一边大幅旋转的话也可。

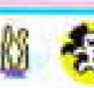
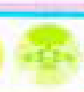
过关后，在攻击无效的情况下，猴子将手中的香蕉扔了出去……欣赏完电视节目后香喷喷的比萨饼送到。生活真是美好啊。



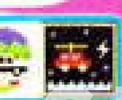










第三关 杰米T

夜晚，舞厅的灯光慢慢点亮了，舞池里异常热闹。控制灯光分别移到杰米父母身上两次后，狂欢开始了。



要点：本关相较莫娜的关卡难度有所上升，不过总的还是利用GBA的回转来进行。只不过有些游戏的转动幅度比较大，而有些则要根据游戏旋转到特定地点马上停止。不过本关还是不需要用到按键来操作的。本关一共有25个小游戏。



◀在选手准备起跳的时候大幅度转动GBA便可。

▶调整焦距，停在图像清晰的地点上。

BOSS 控制毛虫逃跑，途中的裂缝要快速通过。第3个等级需要比红色蝴蝶先抵达终点。这个关卡十分考验玩家旋转GBA的能力。



第三关 凯特&安娜



这次我们的忍者姐妹外出郊游。在老师的命令下开始解散活动。路上，因为凯特招来了蜜蜂导致两人狂奔至一小木屋内。但是木屋中出现了可怕的敌人，战斗开始。

要点：经过了两个回转的关卡后，本关的主题是“一键”。这里的所有小游戏都只需要按A便可完成，考验玩家连打和即时按键的能力。本关小游戏的总数为21。



◀在烧烤材料连成一线的时候便可出手。

▶抢厕所，当难度在2—3级时要在留出空位的后的一点时间内进入。

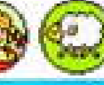
BOSS 类似于射击游戏的插鼻孔游戏，正好插进鼻孔的话可将鼻子向后推，直接消灭一排。而BOSS第一的形态需要在同一个鼻孔的位置上插多只手……充分体现了任天堂的恶搞啊。





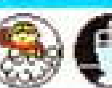






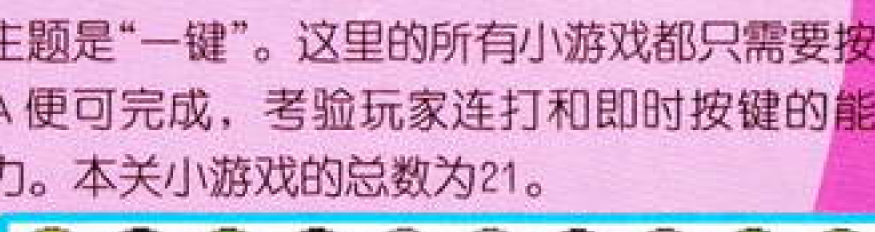






第四关 出租车二人组



我们所熟悉的出租车两人组和往常一样在街上行驶着。在听收音机时汽车突然抛锚了……

本次的主题是旋停，游戏中需要旋转GBA到规定角度时按A。一共有23个小游戏。

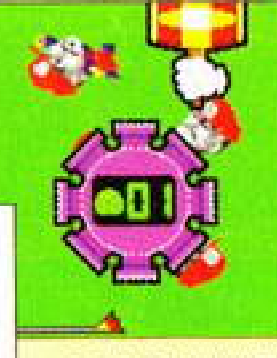
BOSS 需要左右有规律地晃动，让矿车加速来摆脱石块的追击。途中记得要按A跳跃来通过障碍和深坑。过关后终于将车修好了，他们开始了真正的工作。出租车变形后来到太空，进行太空出租车业务。



◀此游戏要找到头上有香蕉的人进行狙击。



▲要将所有的乐器都敲中。



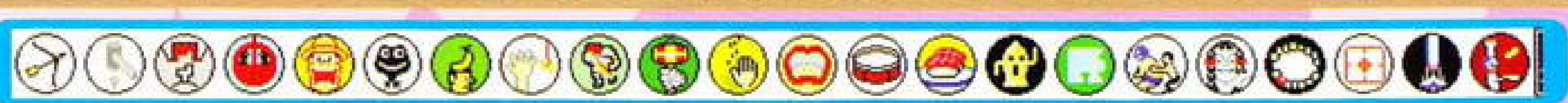
▲这里要将两边的头发都剪得一样长。



▶连打A，举起物体后便旋转将其摔倒。







第五关 克莱格博士



克莱格博士今天特别高兴，因为他的新发明——重力控制装置完成了。他的“洗衣机”又活跃了起来。

本关的主题和故事一样，就是重力。要利用GBA的旋转来控制重力的方向，从而使某些物体移动到指定地点。本关一共有21个小游戏。



▲让重力移动到土地的正下方，使滑动的物体停下。



▲利用重力使酒移动到指定的地点，太快的话会将酒洒掉。

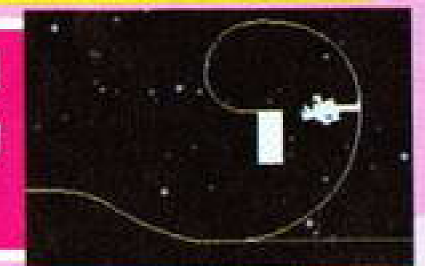


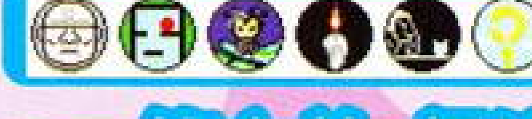
▲利用重力让大叔的帽子眼镜等掉下，记得要晃动机器。



▲将月亮上的小恶魔都甩出去。

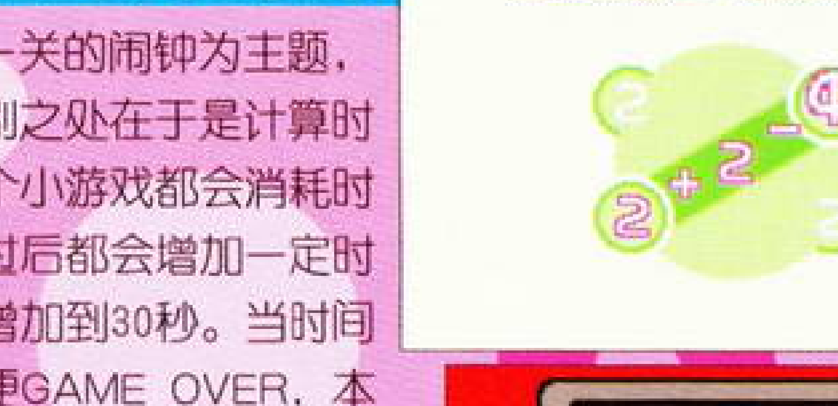
BOSS 蓝色机器人将要走过很长一段崎岖的道路。此时就要通过控制你手中的GBA，使其走的始终是一条平坦的道路。如果偏移过大的话重力就会让机器人跌倒，关卡失败。





第六关 闹钟

以第一关的闹钟为主题，本关的特别之处在于是计算时间的。每个小游戏都会消耗时间，而通过后都会增加一定时间，最多增加到30秒。当时间消耗光后便GAME OVER，本关一共有24个小游戏。



▼根据问题来选择正确的答案。但是问答都是日文的……游戏中的配对除了图中的还有以下选择（只列出答案的首尾字母），要得高分就熟记下来吧。图中的数字可能变化，选择合适的算法便可。

スポーツ	じう
ながいき！	ちゅ
たべもの！	ぎん
ルイージのあに！	マん
やすみのひ！	きつ
パパとママ！	りん
いたいやつ！	ちゃ
おんなのこ！	しょ
あいさつ！	こは
ひょうのもよう！	ひら
すんでいるところ！	じょ
このゲームのさくしゃ	ワま
がっこうのえらいひと	こう
しょうがっこうのつぎ	しく
だいどころにあるもの	ほう
だいがくのせんせい！	きゅ
おかねをかえること！	りえ
べんきょうするばしょ！	きつ





◀▲调整电视的播放器来校准画面。绿点在左半部分为快进，右半部分为倒退。三级难度分别要求停止在击球瞬间，外星人现身瞬间和拿取桌上饼的瞬间。

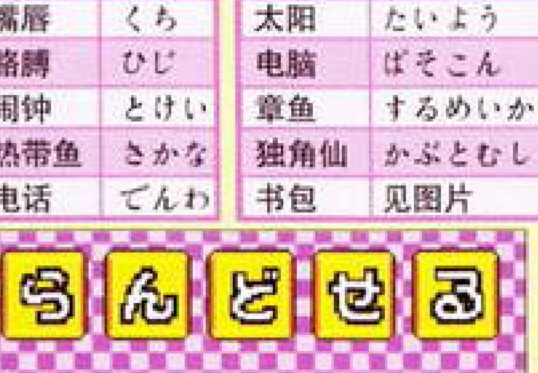
第七关 外星人



宇宙中，我们的奥卜隆在捶背的作用下（左右旋转GBA）而昏昏欲睡。不久，船员们也睡着了。突然警报发生，飞船即将被黑洞吞没，必须紧急发动空间移动。但是必要输入的密码好像好像不记得了……

本关的游戏比较杂，不过大部分都需要进行左右移动，让目标到达指定位置，到达位置后有的还需要按A。本关的小游戏一共有23个。





蚊子	か
狗	いぬ
猫	ねこ
嘴唇	くち
胳膊	ひじ
闹钟	とけい
热带鱼	さかな
电话	でんわ

向日葵	ひまわり
橘子	おれんじ
家畜	どうぶつ
太阳	たいよう
电脑	ぱそこん
章鱼	するめいか
独角仙	かぶとむし
书包	见图片

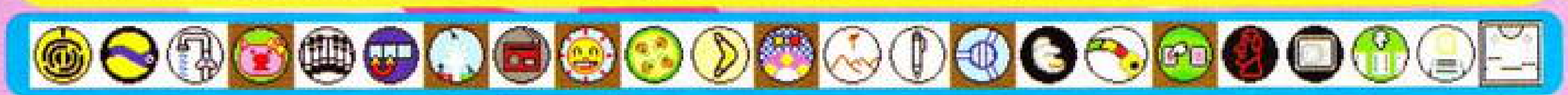


▲根据图中的画面来选择合适的日文。

▲利用惯性来投掷回力刀，在空中回转一圈后接住。

▲选择最高的山峰登陆。

◀控制面包进入面包箱，烤熟后还要记得接住哦。



第八关 任天堂



又轮到9伏特登场了。这次学校里转来了新同学18伏特，他喜欢玩音乐。因此两人很快就成了好朋友。并在9伏特家开始了游戏。

和前作一样，9伏特的关卡的主题就是任天堂。本关总共有23个之前在FC游戏的小游戏版本，配合回转功能别有一番风味啊。游戏方法还是回转配合A键，这里就不多讲解了。



▲根据上方的日文来选择相应的马里奥变身。

たぬきマリオ!	松鼠形态
ファイヤーマリオ!	火焰形态
かえるマリオ!	青蛙形态
じぞうマリオ!	地藏菩萨
ハーマンマリオ!	锤子形态

第九关 瓦里奥



如预料一样，这款《回转瓦里奥》大受好评。研究所内，博士正在利用洗衣机将输送进去的物品都变为这款游戏，而聚精会神玩游戏的瓦里奥好像也被送入了……强大的瓦里奥男诞生。

本关的游戏都是以瓦里奥为主角的，而过关方法上要求大家活用回转，有的甚至要将GBA旋转个一圈以上才行。本关的小游戏多达29个。



◀象征友谊的游戏，将瓦里奥的手转动得和马里奥相同高度便可。



▶这个鸡蛋游戏好变态，要求竟然是一动不动！研究了好久……

BOSS 本关的BOSS是跳舞，跟着背后女郎的动作来左右晃动手中的GBA便可。后面的节奏中她们会跳跃，按A便可。胜利后本篇结束，但是还有漫长的收集之旅在等待着大家啊。每个关卡的小游戏，收集品。哈哈，加油吧。

隐藏关卡

小精灵游戏：一共9个，在进行其他关卡时会随机出现。

ギリギリ：通过蓝色闹钟50关后出现，初始只有3秒。

ごちゃまぜ：通关后便出现，所有的小游戏会随机出现。

げきなず：通过蓝色大楼25关后出现，游戏速度极快。

スリリング：通过红色大楼25关后出现，只有一条命。



文 NW旅团：四支剑 S.T.A.R 编 铭风

《塞尔达》新作终于来临，优秀的大作岂能放过！我们在第一时间将攻略为各位献上，希望大家能喜欢。本作虽然没了通信，但画面素质很高，拼图系统也很有趣，高级道具（如遥控炸弹）的取得都要靠它。好，开始攻略吧。

塞尔达传说 神奇的小人帽 GBA
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
◆Nintendo ◆A・RPG ◆2004年11月4日 ◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能 ◆128M ◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄



游戏基本操作

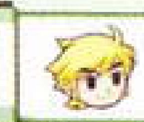
十字键	控制主角的移动，可斜向移动。
L键	在菜单画面时切换画面用；对着特定的物体或者人按可拼幸运碎片。
R键	滚动。将某些物品举起来，扔出去。
START键	调出菜单、关闭菜单。
SELECT键	和帽子对话，得到攻关提示。
A、B键	根据装备在相应键位上的道具而不同。

缩小／还原系统 在得到了小人帽后一些树桩或是瓶子等特殊地点靠近后会有冒出闪光，跳上去后再按R即可缩小，要还原的话也是找这种地方，方法同样。

分身系统 蓄力直到蓄力槽满以后踏上彩色砖块，彩色砖块会闪光。然后按住蓄力键站上另一块彩色地板，原先的彩色地板就会出现分身。分身和本体的动作是一致的，可以用它来协助推开大石块的障碍等。根据流程可使用的分身会增加。



菜单选项 可察看拥有的道具，进行武器装备。同时游戏的存档也在此（选セーブ）。休眠后按SELECT+START+R可返回当前画面继续游戏。另外也可以察看全体地图，选定区域后可察看详细情况。




全剑技一览

剑技名	习得地点	作用
回旋斩	中央城镇的道场	蓄力攻击后可周围一圈敌人。
剑光束	王宫花园，斩掉草	HP满时使用剑攻击可以发射光束。
冲刺斩	中央城镇的道场	按住天马靴冲刺，可攻击一条直线上的敌人。
上进光束	第四个迷宫附近	红心只剩余一格时攻击可发出光束。
岩断	中央城镇的道场	拥有后可以砍断岩石。
回转突	ゴンゲル山右上	滚动中突刺的剑技。
下突	中央城镇的道场	跳跃中可以用剑攻击
大回转斩	收集7个剑技后去推开タバンタ秘境的墓碑	强力回转斩。

流程攻略详解



在很久很久以前，海拉尔王国出现了大量魔物，在世界将被黑暗完全包围时，小精灵“皮克鲁”（ピッコル）从天而降，授予了人间的勇者一把光剑。勇者凭借着他的智慧与勇气，和魔物战斗，世界终于恢复了和平。为了感谢皮克鲁，人们设立了一年一度的“皮克鲁祭”。然而，在过了很长时间以后，皮克鲁们逐渐成为了过去的传说……

这天，海拉尔王国的塞尔达公主（ゼルダ姬）来到锻造武器的铁匠史密斯（スミス）的家，找林克一同去参加皮克鲁祭以及武术大会



优胜者的颁奖仪式。史密斯把奖品——剑交给了林克。跟着塞尔达公主一直走来到海拉尔镇。跟公主对话三次后得到了小盾牌（小さな盾）。接着往上带公主前往海拉尔城，途中的遇到德库矮人拦路，需要用盾反射他的坚果子弹才能消灭。来到海拉尔城，把剑交给大臣后武术大会优胜者颁奖仪式正式开始。优胜者古夫（グフー）进入会场……然而他却把“皮克鲁之剑”破坏并打开了封印的宝箱，封印在宝箱内的魔物涌了出来，塞尔达公主也被古夫石化了。

林克从床上醒来，来到大殿。由于对付魔物的皮克鲁之剑被破坏了，国王委托林克到奇罗利亚森林（チロリアの森）寻找皮克鲁的踪迹，而其他士兵则去搜索古夫。林克得



到了皮克鲁断剑、史密斯之剑以及海拉尔王国的地图后正式出发。奇罗利亚森林在海拉尔镇的东南方，地图上有标明。通往海拉尔镇的道路暂时无法前往，只能选择右方的路，用剑砍掉矮树丛即可通过。一直往下走经过隆隆牧场和东之丘，往右拐即可来到奇罗利亚森林。继续深入来到一条浅沟处，突然传来了喊救命的声音，原路返回，发现一顶奇怪的帽子在受到两只怪物的袭击，轻松消灭两只怪物让帽子脱险，帽子报出了名字：艾泽罗（エゼロ）。林克刚要离开，帽子却死死的缠着过来，并附在了林克的头上。（以后按Select键获得攻关情报。）

接着往前走来到一个树桩前，艾泽罗向你介绍它的重要特性：缩小。来到一个有裂缝的树桩前，按R即可缩小，再按R可恢复原状。往左走钻过树桩，通过两片叶子移动渡过浅沟，一直往上走来到“森之皮克鲁里”。刚进入就被一群皮克鲁包围了，往上走进入水晶屋顶的巨大房屋处，被告知要得到贝拉拉之实（ベララの实）才能听懂皮克鲁们的话。回到入口往右走来到一间房屋，推开挡路的木块即可得到贝拉拉之实，这样就能听懂皮克鲁的话了。来到左上方的长老家，报明来意后，长老说要修好皮克鲁之剑需要四个元素（エレメント），并在地图上指明了具体的位置，同时建议先到森林后面的迷宫找大地元素。来到刚才水晶屋顶的房屋，皮克鲁让开了位置。直接往上走就可以来到游戏第一个迷宫“森之祠堂（森のほこら）”处。



最初的迷宫——森之祠堂

1、一直向上，在三个石像阻路的地方，推开中间石像进门。

2、在下一个房间，踩下烛台旁的四个开关得到小钥匙，用钥匙开门（站在门前按A或者R键）。

3、沿着右侧的河岸前进。按R键拉动机关，左侧则会出现一个浮桥。接着按R键拉蓝色蘑菇，拉到一定长度后松开方向键即可弹跳对岸（有点像弹簧），进门即可。

4、上右侧台阶踩下开关，火会把蔓藤烧掉；接着从中间木桶通道来到左侧台阶，把另一边的藤烧掉后即可以滚动木桶。回到木桶通道，先向下走滚动木桶，来到这个房间的左下角台阶，

进门。

5、一直向左，利用蘑菇跳过两个水沟，登上中央台阶，拿在大宝箱里的地图；接着返回蘑菇处，把蘑菇拉到一半距离，跳在两个水沟之间进左边的门。

6、把坛子推到开关上就会出现桥，顺着继续走来到下一个房间；把两个开关都用石桩压上获得小钥匙，原路返回到步骤4所在的木桶通道的房间。

7、往上走滚动木桶进入上方两扇门处，打开锁着的门进入右边的房间。利用蘑菇来到下方的出口。

8、先把右边的石桩往右拉到尽头，再返回推左边的石桩即可。之后的房间要消灭所有敌人取得钥匙。

9、回到左边的房间。向上走，跳下台子，一直向左，利用钥匙进入中BOSS房间。



10、中BOSS毛毛虫：先攻击其头部，再对着其尾部狂敲即可。战胜BOSS后取得“魔法罐”（魔法のつぼ），可以吸取前方的物品，蜘蛛网也可以吸掉。回到有大木桶的房间，把大木桶内中间出口的蜘蛛网吸掉，然后跳进去。



11、用魔法壶把浮萍吸过来，上去后利用反推力移动浮萍。先往右走，上台阶把开关打开，继续向右行可以取得小钥匙和指南针，可以看到迷宫中的所有宝箱位置。

12、回头向右上方的路航行。进入B2右上角的房间。用魔法罐可以把蘑菇吸过来弹到对岸，从而从大宝箱内取得BOSS房间钥匙。踏上开关，可以传送回迷宫出口的房间。从右边的门进入，利用蘑菇两次弹跳进入BOSS房间。

BOSS战 BOSS是巨大（相对……）的鼻涕虫。利用魔法罐把其根部的黏液吸走，一定程度后它会头重脚轻的倒下，这时再砍它即可。战胜后得到大地之元素。





回到长老那里，长老打开了房间左边的门，让林克走近路。来到村子右边，先从独居的皮克鲁那里得到10颗炸弹，变大后向右走，用炸弹炸开碎石。向上回到海拉尔镇。刚到镇口，出现奇怪的人教你要注意收集幸运碎片。之后和某些特定的人对话（头上会冒出气泡）可以把碎片合起来，出现新地点。在村子左下角的道场里习得回转斩。来到皇宫前的左边出口，守卫看到你会使用回转斩才会放你出镇。

海拉尔镇的一些隐藏要素

※镇子右下角的女人要求林克在一定时间内一定数量的鸡赶回她身后的篱笆内。可按R把鸡扔进去，或是用剑来把鸡砍到她家里(- -b)成功后会得到海螺和钱，之后难度会上升。



※道具屋里，当买了一次道具后，店里会出现新的道具——回旋镖，价值300卢比，一定要买！

※房顶有紫颜色的人偶的房子里，进去后花10卢比去挑战里面的怪物，第一次挑战胜利后得到心的碎片，以后挑战胜利后得到绿色的幸运碎片。

※旅店里有三种价格的房间，选择不同的房间住宿后都可以HP全回复，然后根据房间的不同可以得到幸运碎片，价格越高的得到的也越好，宿屋可以无限次住宿。

※镇入口处的左下的房子内是剑术达人的家，根据游戏进程可以在他那里学习到一些剑术。

※镇左下绿色房子的地下室是抽奖处，和店主对话后把收集到的海贝交出，拉动右边的手柄，得到扭蛋，收集卡片。全卡片总共有130张，各位努力吧。

来到贝尔（ベール）高原，在南部的洞中，炸开右边的山洞会遇到德库矮人，用20卢比买他的水瓶。来到刚格尔（ゴンゲル）山脚，用炸弹炸开山洞门，进去后用盾牌反弹石块。他会告诉你上刚格尔山的办法：先利用水瓶从下面的小溪中装水，再浇到种子上即可让种子发芽。蓝色的种子需要蓝色的水浇灌，绿色的种子要

绿色的水浇灌。顺藤上山，沿着"小心落石"的山路向左走。注意山壁上的隐藏山洞，有精灵帮忙回复HP，另外一个山洞内有德库矮人卖炸弹。从炸开的山洞里上去。出洞看到一个旋风。跳上旋风帽子会提示用帽子可以滑翔（代替德库树叶了）。



通过滑翔来到左边。爬上土丘，用魔法壶吸光沙子，会露出一个用于转换大小的石墩和一个皮克鲁的房子。变化大小后进入皮克鲁的房子可以得到一个幸运碎片。将绿色的种子扛到边上的小坑里。另外左边的细藤也可以爬上去了，进去以后得到一个幸运碎片。让刚才扛到坑里的绿色种子发芽需要绿色的水，要回去到山上有个两边分别有一个木桩和石块的地方，中间放一个炸弹…砰！打开山洞后上去先炸掉碎石再变小，就可以取得绿色的水了。



顺着成长的绿藤向上爬。往右走，在弹簧蘑菇处先把后面的石头弄掉，这样就够距离弹到对面了，再经过一个旋风的机关，爬楼梯向上走。来到路标处，先炸开旁边的山洞，可以从德库矮人那里买到一个指环。有了这个指环就可以在粗糙的石壁爬上爬下了——原来落石的山体这下成了近道。抄近路下山，来到最左边的落石处向上爬，在老天保佑没被石头砸死之前终于爬到了山顶。

弹到右边后，突然天色都变了。变小后通过狭窄处时才发现，现在连雨滴都对林克是恐怖的打击。来到右边变大。推动石块填上拦路的坑。进入地洞，解决一个简单的推箱子谜题出洞。下一个洞穴用炸弹扔过去就可以触发了。出得洞来，变小进入小矮人的地盘。将圣剑交给他们修理后，林克则从左边的门出来。来到第二个迷宫炎之洞窟（炎のどうくつ）。



第二个迷宫——炎之洞窟

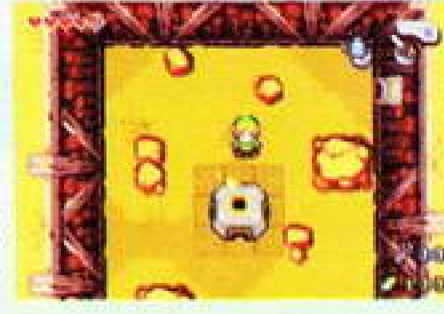
1、进门向左走，消灭炸弹兵后，炸开上方的洞穴，进入。

2、刺猬型敌人要用盾牌掀翻再打。全部消灭后门打开，大宝箱内是指南针。来到左边的房间。

3、这里中间隐藏着可以吞金币的怪物，直接往中间挥剑消灭它，下楼梯。

4、一直向左走看到矿车轨道，乘上矿车一路狂飚。下车后一直往左行，在末端把墙壁炸开进入。

5、把这里的敌人消灭后供缩小的洞穴会出现，缩小后往右方的小洞穴走，通过小洞穴回到矿车的位置，往下走进入有转换大小洞穴的房子。



6、从左边有个小缺口往下跳，变大后在宝箱中取得地图。熔岩上的石板在踏上后会慢慢消失，走开后又会出现。在宝箱中取得蓝色碎片，踩下开关打开门，进入下一个房间。

7、利用移动板通过岩浆地带，地上的小虫子先用剑打让它变成球，再搬起来填进坑中。通过滑翔来到右方，踩下机关开门，再把宝箱推到左方的坑内，得到小钥匙。



8、到上面的房间往左走，利用矿车返回，打开锁着的门进入到机关处，切换机关，乘矿车走上另一条线路。下车步行来到另一个有矿车的房间，但是矿车翻过来了暂时不能用，沿铁轨往右走。下面的墙可以炸开，上面则通向中BOSS的房间。

9、中BOSS是一群会变铁球的鼻涕虫，躲在角落拼命挥剑等它们自动送上门来。消灭后得到"魔杖"（パッチのつえ），作用是可以把物体翻转。

10、往左走，这里的第二块石板用魔杖翻转，然后在坑前挥动魔杖，再进入的话可以跳得很高。跳上来返回



矿车的房间，把矿车翻正后乘上，在终点的宝箱内得到小钥匙。返回后到上面的房间开门下楼。

11、先变小，通过一排铁闸后再变大。翻转矿车，回到前面，切换机关再乘矿车来到下面的房间。

12、把虫子变球后全部填在下方开关前的坑里，把开关拉出来放在左上方的坑内后打开。绕回上面的房间，往右进入岩浆房间。

13、先把火焰吸掉，再利用魔杖翻转石板通过岩浆。走进右上方的房间。



14、右方的宝箱内是绿色碎片，接着往左走，利用魔法杖和坑洞跳上旋风，开始漫长的滑翔接力，途中可以取得绿色碎片，一直到中间的台子上得到BOSS房间的钥匙。进入BOSS房间。

BOSS战 BOSS是一条火龙，会不断喷出火焰。打它的方法是先用魔杖把它背上的壳翻转，等它露出要害部位后，从它的头走过去用剑砍即可。注意它恢复状态时会有落石，而岩浆也会上涨，被它的火焰烧到林克会到处乱跑很长时间……胜利后得到火之元素。



出了迷宫来到锻造小矮人那里。皮克鲁之剑已经修复了。但是小矮人头领说皮克鲁之剑要想变成圣剑必须要到圣域去才行。圣域的位置就在王城地下室。来到圣域，将剑插在台子上。地元素与火元素让皮克鲁之剑升级了。林克学到了分身的技巧：将剑蓄力蓄满以后，林克踏上彩色地砖时会闪光，然后踏上另一块地砖，再松开键，这样原来闪光的地方就会出现林克的分身。出城时林克居然遇到了古夫。林克冲上去找他算帐，不过古夫好像没把他放心上。打败两个手下后，帽子告诉林克它本来是人类，是古夫将它变成帽子的。



学会分身技巧以后可以先去刚格尔山的近道，一直向上走，在一个山洞里使用分身打开机关，可以在里面的房间里学会冲刺：方向键＋R→同一方向＋剑。回到贝尔高原南部的洞中，用林克新学到的能力将大石头推开。来到西之林，西之林再往西走就是塔班塔（タバンタ）秘境。



但是沼泽挡住了林克的去路。回到海拉尔镇的鞋匠店。变小后在鞋匠的桌子上找到皮克鲁，皮克鲁提示林克去奇罗利亚森林（チロリアの森）找魔女屋。林克来到隆隆牧场，牧场主正因为把钥匙丢在家里了而着急。林克变小进去拿到了钥匙，进了牧场小屋。在牧场的北方利用旋风滑翔过小水塘，经过海利亚湖来到南边的奇罗利亚森林。在魔女屋得到一个蘑菇。把蘑菇交给鞋匠即可获得飞马鞋。



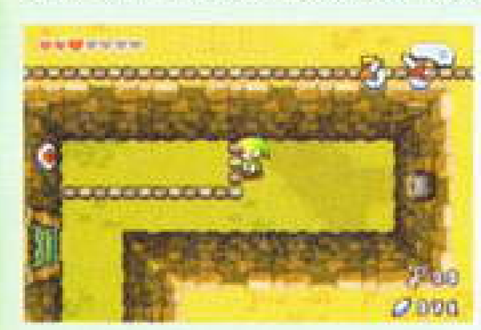
回到塔班塔秘境，利用飞马鞋可以穿过沼泽。在左上方找到缩小的树桩，变小后从旁边的小路进入，利用叶子穿过小沟，进入地上的小洞穴，把敌人消灭后即可取得“弓箭”。利用弓箭可以把单眼石像的眼射瞎，石像就会把路让开。在沼泽处寻找到三块金黄色的碎片，分别交给左下角的三个石像，即可把巨石打碎。往下走即可来到风之遗迹（风のいせき）。继续走，注意红色的士兵触碰一下后会活动。在一处树桩前变小进入地下洞穴，皮克鲁提示说士兵的活动都是由开关控制的。走出来，以缩小的状态靠近旁边的红色士兵，就可进入其内部，把机关打开。变大后再触碰士兵就可以使他让路了。继续前进，有个地方需要把石像开关关闭，有的地方要把敌人全灭才能继续前进，有的敌人藏在石头中，要仔细搜索。最后



终于来到了第三个迷宫风之砦（风のとりで）。

第三个迷宫——风之砦

1、一开始进去有4个入口，进入中间的门，在2F用弓箭把独眼石像引开后可以上台阶得到地图。而后出来进入最左边的入口。



2、一直前进，途中消灭了骷髅等怪物后，来到图中位置。用弓箭击中墙上靶心可开门。

3、进门后是一个怪物屋，消灭4个骷髅门就会打开。

4、一路前进来到浮游石板处，站在右边的浮游石板上，用弓箭依次击中右边墙上的靶心，打开右边的门。

5、进门后用分身推开挡路的巨大石块。推开石块后，拉动手柄，钥匙就会从左边的缺口处掉在1楼，下去拿钥匙吧！



6、回到一开始的4个入口处，进入从左数第三个入口。



7、一直前进来到这个房间左边的手柄是门的开关，右边的手柄可以激活宝箱。两个宝箱里都是幸运之石。

8、先激活右边这个守卫，消灭它后，利用闪光地板做出相距三格的分身，同时踩右边房间的开关，来到变化点。



9、变小后走进另一个不动守卫的身体，激活体内的开关，接着再变大回去消灭此守卫。拉动守卫后面的手柄，钥匙掉落到1F……

10、进入1F四个门中的第二个门，在得到地图的地方用钥匙开门。



11、进入左边的门，通过移动的石板，在另外一个房间里落下的巨大手套会把主角拉回迷宫入口，留神。把两个按钮射了之后桥出现，进去之后中BOSS战，胜利后出现传送点。来到下方走廊，在有花纹的地板处用炸弹可以炸开一入口，得到鼹鼠手套。



12、进入右边的门，拉动手柄后出现桥，用冲刺靴快速通过。把下个房间的三个巨大手套打败后出现缩小点。

13、右边的房间的谜题需要用到石像和分身来解决，之后得到钥匙。

14、缩小后到进入路上的小孔，踩动机关后钥匙掉落，再变大后用鼹鼠手套挖墙得到钥匙。

15、从两个缺口处的右边掉落下去，打开宝箱得到大钥匙。

16、回到一楼中间的房间上楼，从下方出口走，上楼梯后挖墙上去，用钥匙开门后见到BOSS。

BOSS战 首先用箭射BOSS的两个手掌，让它落地。变小进入BOSS体内。攻击发光的柱子。要抓紧时间，一段时间以后会被机械爪抓出去。然后重复开始的步骤。从第二次进入BOSS体内的时候需要用鼹鼠手套挖开泥土来找发光的柱子了。打坏两跟发光的柱子后BOSS就挂了。林克得到了风之笛。使用风之笛可以让林克即时飞到大陆上任意一个有音符标记的地方。



传送到海利亚湖（ハイリア）的传送点。皮克鲁告诉林克需要找布克达（ブクダ）长老才能打开水滴神殿（しずく神殿）的东西。长老住在海拉尔镇的图书馆（町のとしょかん）。回到海拉尔镇，图书馆的标志是二楼的门有书的门牌。上到二楼阳台把坛子翻转变小，回到二楼，在老人前面的书架可以进入。和皮克鲁说话，却说能去长老房间的书本被借走了。回到一楼，得知动物图鉴（动物ずかん）被一个女人借走了。来到镇下方两间蓝色屋子处，先进入左边，借书的女人告知书在旁边她的家里。进她家，发现书在书架顶上。回到刚才的屋子，先把右边的火炉火用水浇熄，再变小进入过对面的屋子，把书从书架上推下来。变大后即可把

书拿走。

回到图书馆把书交给工作人员，她委托你再去取回一本书“皮克鲁传说”，在排水渠附近的民家中。直接走会被狗挡路，变小后从屋子右边的桥进去。找不到变大的地方？留意一下



灰色小木屋后面有两排花，中间形成一条路，直接走果然从背后进入到屋子内，变大后进入紫色的屋子。然而那家伙却说书不知道丢哪里了。变小进他家，从壁炉上房顶，进入右上的民家，从后门出来后绕过猫进入下面的洞窟，拿到力量手镯，变小回到他家，把两个柜子向左边推，这样上方的洞穴就可以进去了。书原来被这里的皮克鲁拿走了，然而要把书弄下去两个人的重量还不够。到右下方，把这里的灰尘吸走，露出可以分身的地板，分身后就够重量把书压下去，变大取得书。

然后工作人员又委托你找第三本书，在村长的湖边小屋。来到海利亚湖，有个泥墙可以用鼹鼠手套挖开，可以通往湖边小屋。用疾风鞋把小屋后面的树撞倒露出树桩，缩小后从下方进入小屋，把柜子往右推再上去把书推下来，变大后即可取得。回到图书馆，书架的书终于完整了。变小上二楼的书架找到长老，长老要林克到地下室自己取宝物。在地下室消灭两只大嘴鸟后得到蹼掌，不用装备上也可以在深水上行走，按B可以潜水。接着到海利亚湖的顶端下水，往左拐来到一个白色的大树桩前，变小进入“冰之神殿”。



第四个迷宫——冰之神殿

1、进门向上走，从右边的房间下楼来到B2层。推开开关，让阳光照下来。回到上面再从洞里掉下去，将封住钥匙的冰块推到太阳下面，得到钥匙。



2、向左走用钥匙开门，前面没路了只好掉下去。将有钥匙的冰块推到阳光下，拿到的居然是大钥匙。再合上开关上去。注意：推冰块的时候用另外两块冰块来为钥匙冰块作铺垫。

3、回到初始的地方。用大钥匙开门进去。来到封印冰之元素的房间。左走，先到下面拿了地图。然后游泳上去，刺棍过来的时候记得下潜。吸蘑菇跳过去打开水上的栅栏。跳下去。



4、打开栅栏向右游。在水瓶样的水域里得到小钥匙。回头再爬上去。

5、用钥匙开门，来到左边打开栅栏。乘上浮萍。漂流到下面尽头处上岸。打开栅栏。来到最右边打倒毛虫，进门拿到指南针。



6、继续向上航行。下一个栅栏需要动用很多冰块才能按下开关。从右上方登陆后穿过黑暗区域，上楼。打倒三只甲虫（趁它们飞出角时攻击它们）来到右边。分身后推动机关。让阳光照到封印之间的右边。融化了冰块。跳下去吧。

7、向右走小心通过冰块区域。按照关闭上下面，打开上面，打开下面大顺序打开开关。得到冰封的宝箱中的小钥匙。

8、回头用小钥匙开门。打开开关迎来中BOSS。这次它浑身带电，比上次要难对付点。不要靠近它。战胜它后得到油灯。

9、回头向左用灯融化冰块，上楼来到一个黑暗房间，打倒4个甲虫继续前进。

10、下一个房间是个黑暗迷宫。点亮灯可以让拦路的石头消失。而通过房间的钥匙则藏在需要用炸弹炸开才能进入的房间里。

11、一路前行。利用分身推开大石块。来到有三个按钮的房间。推一个冰块压住上面的按钮。自己用分身按住下面的两个。开门。下面的房间只要将石块推到对称的地方便可。

12、下一个房间有大石头拦路，分身对付。来到一个有九个登灯台的房间，要将九个灯台全部点燃才能通过。随后用“冬泳”来到一处房间。按钮可以开启到门口的传送点。箭头指向处当然要用炸弹炸开。



13、打倒两只毛虫后来到右边的房间。向上走终于回到封印之间。打开开关以后。封印冰之元素的巨大冰块被太阳融化了。但是这时候一只邪恶之壶冲上来将冰之元素吸进肚子里了。

BOSS战 用剑反弹BOSS吐出的“小”石子，三次以后BOSS会用冰将自己包围，并将整个场地变成冰属性＝＝。用灯点燃它的尾巴就可以让冰融化。如此反复三次就可以斩BOSS于剑下。林克得到了冰之元素。



出了神殿。一位老者现身，告诉林克去王家的墓地。

回到王城，古夫假扮的国王发出命令，不让林克进宫殿。没关系，从旁边绕路好了。COS了一回斯内克后林克从秘道里来到王城。来到圣域，林克学会了三重分身。接着来到北海拉尔平原左下角。跳下水去，游到一个山洞里，用三重分身推开石块。来到王家之谷。从一个看似没路的地方上去。来到一个无限循环迷宫，按牌子上的提示前进：上、左、左、上、右，即可通过。到守墓人的小屋找守墓人拿到墓地钥匙，但出来的时候却被乌鸦抢走了。赶紧追，发现乌鸦把钥匙放在树上。用冲刺将钥匙撞下来，把钥匙给守墓人，即可打开墓地大门。推开某个墓碑露出机关。在石头下面藏着彩色地砖。用三重分身打开机关，进入王家之墓。



王家之墓

1、进门后从敌人身上取得钥匙。选择最左边的蘑菇跳跃到对岸，进入中间房间。

2、之后需要两次三重分身取得两把钥匙，控制好分身躲避障碍是关键。接着把中间两道锁打开继续前进。先点燃四个火炉，出现两个木乃伊，注意火炉也会同时喷火球攻击，将其消灭后门打开。

3、踏入中间的石梯，老者的灵魂又出现了。原来他是远古的塞尔达之王，他要你找风之元素，需要去塞尔达王宫的水源处。给了林克金色幸运碎片后，林克在一阵白光中回到墓地外。



从北海拉尔平原来到塞拉瀑布（セラの滝），用石板打开封印的门。进去以后左边两个石块之间可以炸开。出来以后攀岩上山，进入转移点。进了山洞以后向上走，从右边的门出来，前进到塞拉水源（セラ水源）。利用旋风的力量来到云之上。

云之上有五处地方需要拼合石板。利用红色旋风和云上的洞上下两个云层之间，有些松软的云墙需要用鼹鼠手套挖开。所需的五个石板碎片都可以在这里找到。而会晃动的云，除了最初的都藏有石板碎片，打倒附近的敌人就可以让云散开。拼合了五个幸运碎片，让五个风车都转起来后，旋风出现。乘着这股旋风就来到云之上的最上层：风之神殿。风之神殿下层有风之民居住，最上层和长老说话，他知道林克的来意后，让把守楼梯的人让开，终于进入第五个迷宫。风之宫殿。



第五个迷宫：风之宫殿

1、一开始的转换机关可以用箭或回旋镖斜向打击。三重分身搬开大石头后来到一个空心的版面。乘坐浮游石板，选择正确的躲避方向前进。网之路后面的某个伸缩梯是需要用炸弹的延时效果启动的。过了这个伸缩梯来到一个平台。艰苦地打倒包围你的法师后得到道具：羽毛披风。林克获得了跳跃的能力。



2、装备披风从右边跳出去。跳上云做的梯子来到迷宫2层。将右边的石头推开后，使用三重分身，用回转斩打开机关。前进时利用坑洞躲避风，到末端用魔杖弹上高处。走到网路上，方形的网格只要站在上面跳一下就可以下去。当然在下面跳一下也能上来。这样就来到第三层的楼梯。



3、在浮游石板前做好准备，石板一来则发动分身乘上去（要站在最右边），最后到上面推开大石块。下一个浮游石板前，推掉右边三个石头乘上石板。用

披风在两个石板之间跳跃前进。网路的尽头看到只有缩小才能通过的洞穴。利用魔杖跳上高处。将分身排成如下阵型，使用回转斩同时击中机关。变小机关出现。从下面的小洞走，把坛子推开后向上进入小洞。回复大小后用回旋镖攻击机关，得到钥匙。出门后再回到有刺棍的地方。用钥匙开门，上到第4层的云梯。



4、一开始的跳跃属于小试身手。因为接下来就是借助风扇来一个SUPER跳跃。一边躲过云中敌人的攻击一边向上前行，来到第5层的云梯……哦，不是第5层的云梯，原来是个高跳跳台。跳到右边还有个这样的跳台，最右边才是通向第五层的云梯。

5、进门就碰到两个凶悍的敌人，链锤舞得滴水不漏。打败他们得到钥匙。进门后来到左边房间，用一个管子和三个分身打开机关。进入左边的房间后打开风扇开关，再次施展“飞空之舞”，这次飞行难度较大，内部有一群敌人在等着。打败它们来到右边，进行第三次“飞空之舞”。飞到上面的房间，从嵌在石头里的箱子中得到了钥匙，打开上面的门，得到了大钥匙。回到右边，用大钥匙打开下面的BOSS之间。

6、勇敢的跳下去后发现只是个铠甲武士。利用跳跃跳到他背后，很快就能结果他。上了梯子，发现自己掉到1F来了。



7、上楼梯到2f。从上面的房间的洞口掉下去，得到钥匙。来到2楼下面的房间，先将敌人收拾掉，再将三重分身排成隔行并列队形。下来用回转斩打开机关，到左边又得到一枚钥匙，用钥匙打开左边房间的门，利用连续滑翔通过下一个房间。

8、从楼梯爬上3楼。从上面的路走，可以得到地图。

9、爬上4楼，到左上方推掉一个石块，跳过去进上面的门可以得到一个心的碎片。当浮游炸弹在最右边的时候给它一箭，可以炸开碎石。跳过去就可以到5楼了。



10、5楼最右边的墙有两处可以炸开，通过炸弹继续前进。炸开拦路的石头进上面的房间。注意之后决不能接触那些排在一起的炸弹，否则触动机关门就关了。小心处理两个落单的炸弹。推开石头到上面的房间拿钥匙。回到下面的房间，故意从地面的裂缝掉下去。

11、用钥匙开门出去，推开下面两块石头跳过去。登上最后的云梯，来到BOSS之间的门前。

BOSS战 BOSS是一大一小两只飞鱼。与大飞鱼战斗要将三重分身排成和飞鱼眼睛一样的形状，只有三个分身同时打中三只眼才有效。与小飞鱼战斗只要注意打它随时冒出来的眼睛。说的容易，但是飞鱼会不断用攻击来干扰林克……战胜BOSS后得到风之元素。



从迷宫出来，回到城堡的圣域，把风之元素注入剑中，圣剑的力量终于恢复了，林克也学会了四段分身。此时圣域尽头出现一个入口。里面的壁画记载着过去人魔大战的历史。突然古夫出现，把林克击倒在地。等林克苏醒过来，艾泽罗想到画中所说的传说中的勇者和公主也许就是林克和塞尔达公主！立刻前往宫殿，途中看到很多被石化的士兵，利用回旋斩后带出的光芒可以把他们净化。接着可以离开，这时整个海拉尔城变成了黑暗的世界。



最终迷宫——暗之海拉尔城

1、先往右走躲过火焰转棒，往上走，来到三个骷髅敌人的房间，右面的门是伪装的。用炸弹炸开旁边的洞穴。进入变小，回到火焰转棒处，观察地面发现可以通往下面的房间。

2、跳下后，从小洞穴来到监狱，变大后踩开关把门打开(汗……牢房门是从里面开的，这种监狱我还是第一次听说)。到右边把石化的国王救回。国王给了林克钥匙。回到火焰转棒前面的房间，下方的门才是正路。

3、消灭几个魔法师和骷髅兵，向右走可以得到地图。接着上楼到1F。

4、往中间走，从左方一直向上走，分四身



砍掉四个炮台后通过。消灭了两只魔手后往右走，将所有的蓝色地砖都踩一次（不能重复踩，走错了踩机关复位）通过后前面的门会打开。

5、向下走，这里要四分身踩开关，注意不要被机关碰到，可以拿到钥匙。

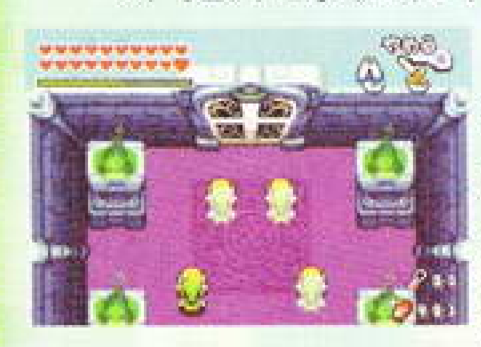
6、回到最下方的大厅往右走开门，回到B1，往上走，这里的四个炮台要用回旋斩同时反弹炮弹消灭，时机和角度需要细细把握。

7、前面的房间有一大堆敌人，不过都不难对付，消灭后左下方的墙壁可以炸开，继续走来到1F。在国王宝座处干掉铠甲武士，然后将宝座往左推露出往下的楼梯。



8、拐了个弯又回到1F，上楼梯到2F。再往下走可以连续滑翔往下。接着往左，利用四分身推石头，下方有个凹槽可以用来躲避。

9、推开石头后往下又需要连续滑翔。



10、来到地图最下方，用弓箭射机关连上桥。进入中间的房间，排好阵型发动4分身，打开房门。

11、对付掉两个拿链球的敌人，出现传送点。左边的房间向上走，跳到网路上用箭射两个开关，打开门。用魔法壶吸一个炸弹人炸开碎石。来到中间的房间向上走，打败铠甲武士后出现蓝色的传送点。深处的房间需要4把钥匙。而原来有打不开的门的4个房间也会出现铠甲武士，打倒他们，门就会开启。

12、左上：打倒敌人开启门后要点燃八个火坛。下一个房间要打倒四只幽灵。爬上3楼，拿到一把钥匙。



13、右上：这次面对的是4个骷髅兵。然后要连续射中四只眼睛，门才会开启。推开石头掉下去，再上来，就可以去3楼拿钥匙了。

14、左下：首先是一个踩所有地砖的谜题。出来后在左边的塔的3楼拿到钥匙。

15、右下：先4分身排列成中间空一格的菱形。然后快速通过火柱的空隙。用回转斩斩机关打开门。踩下机关到3楼拿到最后一把钥匙。

16、拿到四把钥匙后去2F最深处的房间。解开四个锁后用四分身的力量推开石头。得到大钥匙。

17、出来用蓝色和红色转移点来到了BOSS门前。见到BOSS前先要过三关。第一关是在窄道上拦路的链球兵，第二关是几只盗贼狐狸。第三关是三个铠甲武士，通过后，来到BOSS房间。

BOSS战 第一形态：BOSS身边围绕着几只眼睛，将这些眼睛打掉BOSS肚子上的眼睛就会露出来。这时候攻击BOSS肚子可产生伤害。BOSS挨打后学乖用黑雾保护周围的眼睛，攻击对他们无效。这个时候用魔法壶吸走黑雾就可以继续攻击。几次以后BOSS进入第二形态。



第二形态：本体是一个围绕着八个球的大眼球，用弓箭射这些球。其中红色的眼球需要用4分身来同时攻击，成功后就可以攻击到BOSS的本体了。这个形态比较耐打，BOSS的攻击势也猛，这一战简直就是噩梦。打败了古夫，使用圣剑的光芒救活了公主。这个时候城堡开始崩塌了，俩人来到圣域，在这里迎接他们的却是古夫……



第三形态：当BOSS的手臂与本体分离时，用魔法杖攻击手臂。手臂变成塔后，变小钻进去，攻击那个颜色特殊的眼睛，打炸它这个手臂就废了。另一只手臂如法炮制，只是塔里是黑的，需要点灯。失去臂膀后BOSS只会用闪电球散射及光球排射。光球可用剑反弹。只有当四个光球一起被反弹并攻击到四个小眼球时，才能消灭小眼球。利用4分身站得稍微远一点垂直反弹光球，就可以让其只剩一只水汪汪的大眼睛。四个林克冲上去猛砍吧。



古夫终于被消灭，艾泽罗也恢复了人形。如同壁画上的传说，整个海拉尔大陆恢复了原样。为了补偿林克，艾泽罗还送给林克一顶帽子。这顶帽子还是可以让人变小的帽子吗？

攻略透解 Guide Through

FIFA足球 2005
FIFA Football 2005 **GBA**



◆1~2人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆GBA专用联机对战线 推荐玩家年龄：全年龄

FIFA足球2005

文 becky&NW旅团 上海苹果 编 马修

"《FIFA》系列"作为世界知名的足球游戏经典，经历了十余载的辉煌与荣耀，今天终于再次走到了一个高峰。本作加入了借鉴自WE小组曾经引起无数话题的挑战模式以及许多"《WE》系列"的经典招牌动作和技巧。《FIFA足球2005》在上手时会感觉到真实又虚幻的微妙。而以一个玩过系列前作的的玩家眼光来看待，本作无疑是成功的。

游戏操作

方向键	控制球员移动。
START	暂停，开启游戏菜单。
SELECT	比赛回放。
L	功能键（跟其他键搭配使用）。
R	加速（有体力限制）。

进攻时

A	过顶直线球/头球/射门（在禁区范围内时，有射门力度的设定）。
B	短传/头球。
L+A	直线球。
L+B	长传。
B（按紧）	二过一配合 。

防守时

A	逼抢/头球。
B	更换操纵队员（未设置自动更换）/头球。
L+A	铲球。
L+B	切换至站位最靠后的队员。
B（按紧）	守门员出击。

定位球时

R	调出足球的预定飞行轨迹。
A	确定发球，以及确定踢球精度。
B	传地滚球，基本上可以传球到位，不需要定踢球精度。
踢球精度	当指针在绿色区域时，球基本上可以按照预定轨迹飞行。

注：球在飞行过程中，玩家可利用方向键对其飞行轨迹进行一定的控制，利用这一点可以踢出弧线球。



模式解析

Friendly	友谊赛。
Challenges	挑战模式。
Career	职业模式。
Competition	比赛模式，包括世界杯在内的各大杯赛和各国联赛。
Multiplayer	联机模式，最多支持4人的GBA联机以及与NGC之间的联动。
Options	游戏设置。



Options 项中

Game Options	比赛设置，其中CPU Skill和GK Skill分别是对游戏难度和双方门将能力进行设置的选项，Pitch Type则是对场地情况（普通、雨战等）进行设置。
Display Option	显示设置，其中Rader是小地图，Camer a是游戏视角，最下面的Replay Camera View是对慢镜头视角进行设置。
Sound Options	声音设置，Sound表示游戏的效果音。
Control Options	键位设置，对是否采用自动更换操纵队员进行设置。
Favourite Team	在这里你可以改变你的Favourite Team。
Language	语言设置。
Credits	制作列表。

游戏中的菜单

Resume Match	回到比赛
Team Management	换人以及改变比赛战术
Instant Replay	比赛回放
Match Statistics	比赛数据统计
Options	游戏设置
Quit Match	退出比赛

比赛回放

A	退出
SELECT	慢镜头显示
→	快进
←	倒退
R	视角切换



系统详解



▲ Panoramic 视角。

《FIFA足球 2005》新增不少要素，首先便是玩家能对游戏的视角进行设置，包括Panoramic、Broadcast和Action三种视角，其中Panoramic视角最接近真实比赛的大小比例，建议使用。



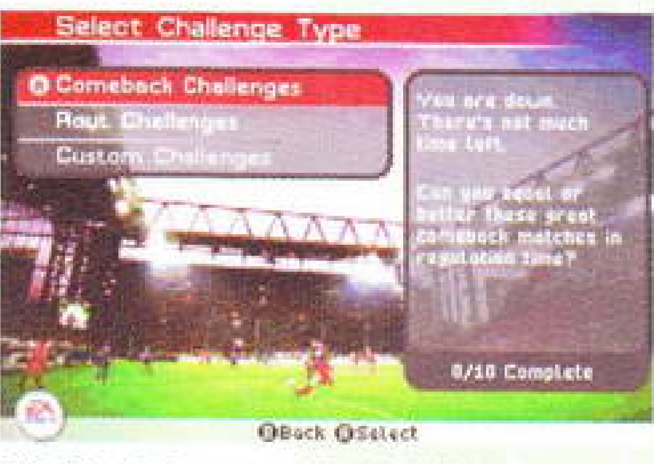
▲ Broadcast 视角。



▲ Action 视角。

此外，新增的挑战模式（Challenges）和职业模式（Career）是本作的最大亮点之一。下面将为大家作详细分析。

挑战模式



在这个模式下，玩家要挑战1998～2004年之间的20场在足球历史上的经典对局，而这些球赛又无一不是经典的败北之战，此模式就是要玩家操纵那些曾经在此次战役中败北的球队颠覆历史，来个成功大逆转。这20场比赛如下

反败为胜（Comeback Challenges）



以下任务只需要玩家最终获得比赛胜利就算通过。

Chels ECCQF 2004

阿森纳 VS 切尔西，2003～2004年冠军杯四分之一决赛，比赛只剩下40分钟，切尔西0：1落后于阿森纳。

R Mad Spa primer 2004

皇家马德里VS瓦拉多利德，2003～2004西甲第3轮，上半场结束后，皇马0：2落后与瓦拉多利德（PS：这场比赛皇马最终7：2获胜）。

NE MLS 2004

堪萨斯城 VS 新英格兰，2004年度美国职业大联盟，在比赛时间还剩25分钟时，堪萨斯城一球落后于新英格兰。

Milan Ita SerA 2004

AC米兰VS国际米兰，2003～2004意甲第22轮，比赛进行了55分钟时，AC米兰0：2落后于同城兄弟国际米兰

Valen Spa Primer 1998

瓦伦西亚 VS 巴塞罗那，1998～1999西甲联赛第5轮，比赛时间只剩下35分钟时，瓦伦西亚0：3大比分落后于巴塞罗那。

B Dor Ger Bun 1 2003

多特蒙德 VS 汉堡 2003～2004德甲联赛第11轮，比赛还剩30分钟时，多特蒙德0：2落后于汉堡。

Man C EFA R1 2003

曼城VS洛克伦，2003～2004欧洲联盟杯第一轮，比赛只剩最后的15分钟时，曼城1：2落后于洛克伦。

PSGFra Lig 1 2004

尼斯 VS 巴黎圣日耳曼，比赛只剩10分钟时，尼斯1：0领先巴黎圣日耳曼。

Inter Ita Ser A 2004

佩鲁贾 VS 国际米兰，2003～2004意甲第29轮，比赛还剩7分钟时，佩鲁贾2：1领先国际米兰。

Man U ECC Final 1998-1999

曼联VS拜仁慕尼黑，1999年欧洲冠军杯决赛，比赛只剩下最后的5分钟时，曼联0：1落后于拜仁。（本场比赛可是冠军杯历史上的经典赛事，曼联在最后的补时阶段连入2球反败为胜。）

扩大战果（Rout Challenges）

Lyan　　Fra Lig 1 2003

马赛VS里昂，2003~2004法甲第13轮，上半场结束时里昂2：1领先马赛。

通过条件：里昂以3球以上的优势获得比赛胜利。

Milan　　ECC QF　2004

AC米兰VS拉科鲁尼亚，2003~2004年欧洲冠军杯四分之一决赛，上半场的比赛中，AC米兰与拉科鲁尼亚战成1：1。

通过条件：AC米兰以3球以上的优势战胜对手。

Juve　　ECC R1　2003

尤文图斯VS希腊奥林匹克斯，2003~2004年欧洲冠军杯小组赛，在上半场的比赛中，尤文图斯4：0狂扫对手。

通过条件：尤文将优势扩大到7球以上结束比赛。

Parma　　Ita SerA 2004

帕尔马VS恩波利，2003~2004年意甲第27轮，比赛进行到第55分钟，帕尔马1：0领先于恩波利。

通过条件：帕尔马以4球以上的优势获得比赛的胜利。

ENG Int'l Qualif　　2001

英格兰VS德国，2002年世界杯欧洲区预选赛，上半场结束后，英格兰2：1领先于德国。

通过条件：英格兰以4球以上的优势获得比赛胜利。

Valen　　Spa Primer　　2003

马洛卡VS瓦伦西亚，2003~2004西甲第10轮，比赛进行到第70分钟，瓦伦西亚已是3：0领先于马洛卡。

通过条件：瓦伦西亚以5球以上优势击败马洛卡

Soch　　EFA R2　2003

索肖VS多特蒙德，2003~2004年欧洲联盟杯第2轮，离比赛结束还剩25分钟，索肖1：0领先于多特蒙德。

通过条件：索肖以4球以上优势击败多特蒙德

Ports Eng Prem 2003

朴茨茅斯VS利兹联，2003~2004年英超第12轮，比赛进行到第65分钟时，朴茨茅斯2：1领先利兹联。

通过条件：朴茨茅斯以5球以上的优势获得比赛胜利。

H Ros　　Ger Bun 1　　2004

罗斯托克VS弗莱堡，2003~2004年德甲第19轮，比赛只剩15分钟时，罗斯托克与弗莱堡战成1：1。

通过条件：罗斯托克以3球以上优势击败弗莱堡。

Arsnl　　ECC R1　2004

国际米兰VS阿森纳，2003~2004年欧洲冠军杯小组赛，比赛还剩最后10分钟时，阿森纳1：0领先国际米兰。

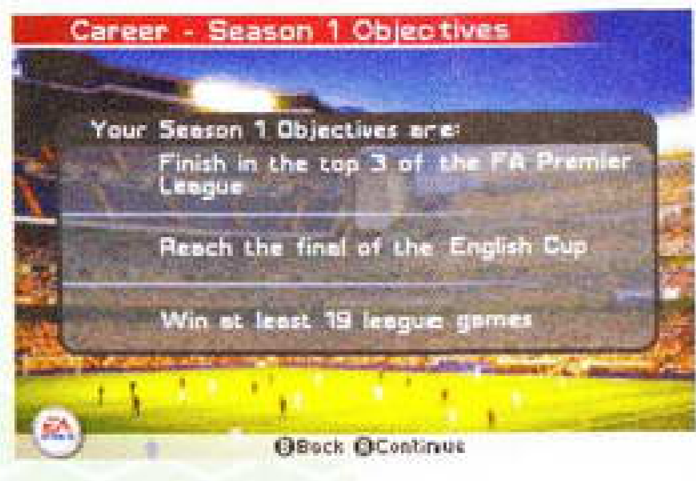
通过条件：阿森纳以4球以上优势获得比赛胜利。



在挑战模式中，比赛时间设定为两分钟，无法更改，但比赛的难度还是可以由玩家自己设定。而不论用哪种难度完成以上20场比赛，得到的奖励都是一样的——开启自创挑战模式（Custom Challenges），在这个模式中，玩家可以自己设定任务来进行挑战，可惜任务完成后是不会有奖励的。

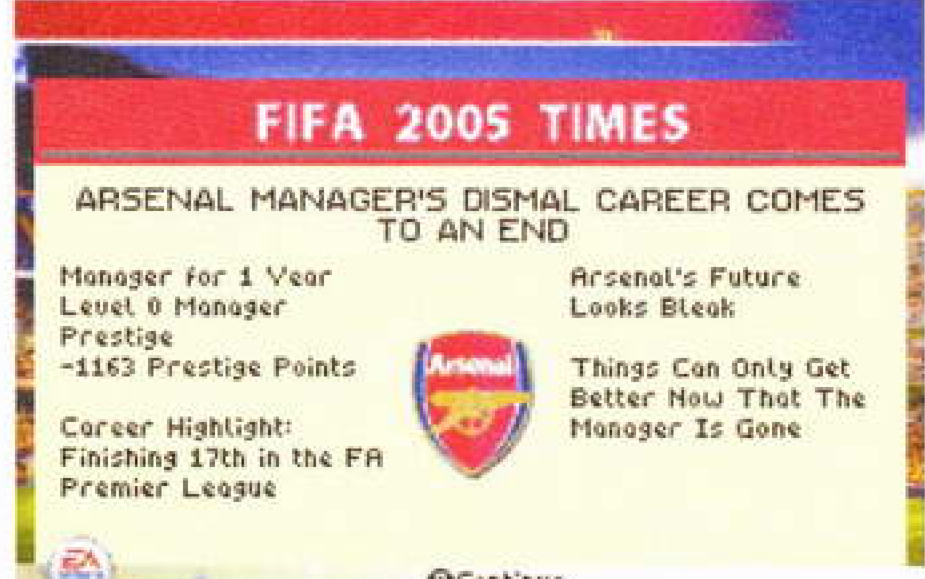
（PS：建议使用Action视角，这样比赛场地要小一些，比较节约时间）

职业模式（Career）



在职业模式中，玩家扮演一名足球俱乐部的经理（其实跟主教练没什么区别），进行5个赛季的职业生涯。在每个赛季开始前，俱乐部会向玩家提出本赛季的目标，而球队要达到的目标也是由球队的能力所决定，例如曼联和曼城首个赛季各自的目标就不同。除此之外，玩家还需获得俱乐部声望来提升俱乐部的等级，而俱乐部每升一级，都会有一个升级点数来增加球队相应位置的球员（前锋、中场等）能力。而俱乐部声望的获得取决于球队在比赛中的表现、获得赛事冠军以及完成赛季任务等等；反之当玩家在比赛中表现

不好时，声望也会被扣去一些，当俱乐部声望为-1000以下时，玩家就会被俱乐部董事会解雇，游戏也就结束了。



▲由于糟糕的成绩，玩家被俱乐部解雇

职业模式有下面三个选项，具体如下：

进行比赛（Play Next Match）

Start Match：开始比赛；

Team Management：队伍阵形和球员的调整，包括Shorting11（上场球员的布置）和Tactics（球队阵形的变换和战术设定），而阵形战术设定又包含Attacking（进攻型）、Attacking+（偏向进攻型）、Defensive（防守型）、Defensive+（偏向防守型）以及Moderate（攻防结合型）。

Change Kits：（球衣的更换）

Game Optione：游戏设定

模拟比赛（Simulate Next Match）

若玩家玩得不耐烦了，可以选此项进行模拟比赛，模拟比赛胜员的依据是双方的实力对比以及一定的随机性。当比赛的结果出来后，玩家要是不满意比赛结果的话，可以在比赛结果列表的画面按下RESET，这样比赛结果就不会记入存档了（S/L有它的用武之地啦）。需要注意的是，若是在比赛的过程中选择退出，那么不论比赛中的比分是多少，系统都会判定玩家0：2告负。此外，按SELECT就可以观看电脑委任的比赛中的进球录象，赛后还可以观看比赛后的排位表以及球迷对于自己的评价和声望点的升降点等。

选项设定（Career Options）

View Table：联赛排名表

Latest Results：最新结果

Fixtures：近期日程安排表

Performance Charts：队伍情况

Season Objectives：赛季目标

球队升级所需声望

0~1：100；

1~2：1000；

2~3：2500；

3~4：5000；

4~5：10000。

升到5级以后就不能再升了，但是可以继续获得俱乐部声望。以下是教练升级后可以进行的训练项目：

Attacker coaching：进攻训练；

Midfielder coaching：中场组织能力的训练；

Defender coaching：防守训练；

Goal Keeper coaching：守门员强化训练；

Fitness coaching：体能训练；

Strength coaching：力量训练。

以上前四项训练可以提升相应球员的能力，最后两项则是降低队伍的体力下降程度和伤病几率，值得注意的是教练每升级一次只能对一个项目进行训练，所以如何选择还是看大家的选择啦。

球员状态的参数有如下几项：速度（Speed）、射门（Shooting）、传球（Pass）、头球（Heading）、拦截（Tackling）、身体状况（Fitness）、控球能力（Control）、力量（Strength）、平衡性（Keeper）

球员在场上的位置由字母符号代替，其中G为守门员，D为后卫，M为中场，F为前锋。

下面分别是获得以及扣除俱乐部声望的条件列表（数据主要以欧洲联赛为主，并未包括一些特殊赛事获得的声望，如英超的社区盾杯）。

获得声望条件列表

获取声望的条件	获取点数
获得一场联赛胜利	1
全部射门打在门框范围内	2
控球时间超过75%	2
比赛中不失一球	3
比赛中净胜对手3球以上	5
落后2球以上的情况下反败为胜	5
球队排名升至积分榜前3名	5
球队排名积分榜第一	5
球队排名离开降级区	5
击败榜首球队	5
球队排名不再垫底	10
获得一场国内杯赛的胜利	5
晋级国内杯赛八强	10

获取声望的条件	获取点数
晋级国内杯赛四强	25
晋级国内杯赛决赛	50
第 1/2/3/4/5 次获得国内杯赛冠军	100/125/150/200/300
获得一场冠军杯小组赛的胜利	5
冠军杯小组出线	50
获得冠军杯 16 强比赛第一轮胜利	20
进入冠军杯八强	100
获得冠军杯四分之一决赛第一轮比赛的胜利	40
进入冠军杯四强	200
获得冠军杯半决赛第一轮比赛的胜利	100
进入冠军杯决赛	500
获得冠军杯 1/2/3/4 次	1000/1250/1500/2000
获得欧洲超级杯 1/2/3/4 次	300/375/450/600
N × 10 场保持不败	N × 5
N × 5 场比赛不失球	N × 10
连胜 N × 10 场比赛	N × 10
完成 1/2/3 个预定的赛季目标	100/500/1500

扣除声望的列表

扣取声望的条件	扣取点数
输掉一场联赛	−1
比赛中控球时间在 25% 以下	−1
没有射门打在门框内	−2
比赛中一球未得	−3
球队排名掉入积分榜下半区	−3
一场比赛输 3 球以上	−5
2 球或更大优势领先的情况下被对手反超	−5
输给积分榜最后一位的球队	−5
球队排名掉出积分榜前三	−5
球队排名积分榜倒数前三	−5
球队积分垫底	−10
丢掉积分榜首位的宝座	−10
赛季结束后排名积分榜倒数前三	−50
N × 5 场比赛一球未得	N ×（−5）
连败 N × 10 场比赛	N ×（−10）
没有完成任何预定的赛季目标	−1000

FIFA 2005 TIMES

MANCHESTER UNITED MANAGER'S SUPERB CAREER COMES TO AN END

Manager for 5 Years
Level 5 Manager
Prestige
25816 Prestige Points

Career Highlight:
Winning the ECC Cup

Manchester United's
Future Looks
Fantastic

They Have Built One
of the Greatest
Dynasties of All Time

Continue

▲5 年的执教生涯结束后，俱乐部给出的评价

基本打法

《FIFA足球 2005》的AI不高，这也是GBA版“《FIFA》系列”的通病。尽管由于《FIFA足球 2005》的操作较之前作有了一定的改变，可当玩家熟悉操作后，即使是 World Class 难度也不在话下。游戏中门将扑救正面单刀球的能力十分出色，除非玩家的射门力度和方向掌握得十分完美，否则这样的射门是多数不进的。因此一味的带球直冲创造单刀球的打法并不可取，下面笔者就向新手介绍一些基本的战术和打法。（World Class 难度、Panoramic 视角 ）

1. 底线传中


▲在图示位置起脚传中

这种打法是以边路进攻为主，多多利用一脚出球以及二过一配合将球带到禁区附近，然后在禁区边沿利用L+B边路起高球传中，需要注意的是选择恰当的传球位置，我们的目的是要将球传到后点。由于面对这样的传球，门将基本上都会选择出击，而接球队员就可在抢在门将尚未做出扑救动作前将球捅射入网。一般来说，只要进攻球员能顺利抢到传中球的落点起脚射门，球基本上都会进（当然也要注意射门的方向）。

2. 声东击西

这种打法适用于单刀并且禁区内对方防守球员数量不多的情况下，当门将出击奔向进攻队员时，玩家可将球回传给身后或者是身旁的球员起脚打门，这样的射门门将是很难防范的。当然，如果玩家对自己的带球能力有着十足的信心，也可选择晃过守门员射门。

关于过人：由于游戏中并没有相应的过人动作，因此玩家只能依靠变线、突然加速以及转身等动作晃过防守队员。需要注意的是当球员处于加速状态时，动作会变得不大灵活。

3. 远射


▲射门方向为球门的右上方

远射需要利用弧线球的踢法以及选择恰当的射门位置。笔者一般喜欢选择禁区弧顶一带施射，射门的方向是球门的死角。由于此时门将的站位比较靠前，因此适时地按方

向键射弧线球挂球门死角是个不错的选择。需要注意的是按键的时机和方向要掌握好，例如射门的方向是球门的右上角，相应的按键方向是“左键”，而按键时机一般都是在球飞行了一半路程左右。多多练习一下，熟练掌握后，射门成功率是很高的。

▲GBA之间联机时的画面

关于进攻战术就介绍以上三种，这些招数即使是在跟朋友连线对战中也是很有用的哦！

4.断球

游戏中断球共有三种方法，一是直接冲上前去把对手脚下的球夺下，此种断球不需要按任何键只需要使自己的球员和对方球员正面相撞，正面相撞断球时，速度和力量等数值高者占优。二是在贴近对手后按A将球断下，此种断球其实从《WE》很早的版本中就已经出现了，但在WE中对此种断球要求颇严，但在《FIFA足球 2005》中则对此显得十分宽松，首先是我方球员在与对方拿球队员保持一人的距离之内的任何方向都可按A出脚拦截，其次是即使在这种状态下将对手放倒后裁判也不会吹犯规。第三种断球方法就是铲球了，铲球虽然可以很有效地阻截对方的快速进攻，但从球员倒地铲球后到球员起身会有一段时间是球处于无人控制的“真空状态”，另外如果铲球运用不合理的话十有八九会吃牌，所以该不该用该、怎么用等问题是需要仔细思索之后再进行定夺。

5.二过一及其他传球简析

大家熟悉二过一相信都是在《WE》中，玩家打出了漂亮的二过一撞墙配合，解说员就会说出激动人心的ONE、TWO台词。《FIFA足球 2005》中也加入了《WE》的招牌动作二过一，发动条件很简单，只要带球队员在带球前进的过程中按住B键不放等待几秒钟后系统就会自动发动。默认状态下二过一的配合者是距离带球队员最近的球员，二过一能穿越一般空隙比较大的防守。虽然二过一好用，但它也是有不少弊端的，如传球轨迹和规律都比较单调，一般在World Class等难度下是很难成功的，相比之下L+A的传身后球就比较容易多了。另外如单独按A长传（属于过顶长传）跟按键时间有关。还有快速连按方向键可以实现的扣球转身，在没有导入假动作的本作里，也是过人的最有效方法之一。 还有游戏设置中的Auto Switch（自动切换球员进行防守）这一项建议大家尽量不要选，因为不怎么好用，电脑默认自动切换的球员是离球最近的队员，而每次对方进攻时我方离球最近的一般都是中前场队员，中间又无法自己换人，追也不是不追也不是，当对方进攻球员快突破防守的队员的时候才会切换到防守队员这个人，控制不及的话，对方就与守门员形成单刀了……另外在守门员发球门球或前场球员发任意球（画面出现红色的方向指标的时候）按R键可以调出罚球轨迹，方便调整方向和弧度。

关于创建模式

想必很多玩家都很期待这一新增模式吧。很可惜，游戏的创建模式需要跟NGC联动后才能出现。据FIFA官网上的资料，在与NGC联动后，游戏会新增新的联赛和奖励，而这奖励也许就是大家期待的创建模式吧！

简评： 游戏中有超过6000名的球员以及300多个俱乐部实名登场，“《FIFA》系列”的数据库从来都让我们放心。同《FIFA足球 2004》的换汤不换药相比，本作有了不小的进步。不论是视角、操作，还是新增的任务挑战模式和职业模式，都让玩家耳目一新，尤其是两个新增模式，大大增加了游戏的代入感。新增的二过一配合、直传球等也使得游戏的打法丰富多彩，而“《FIFA》系列”所特有的“一脚出球”设定也让游戏有着爽快的节奏和良好的操作性。AI低下的问题一直是掌机足球游戏的诟病，本作也没能解决好这一问题。有条件的朋友应该去试试联机对战，这才是掌机游戏的最大乐趣啊！



▲中国球员的能力较《FIFA足球 2004》有了大幅上升，不过现在的中国足球实在是……

文 铭风



乐高骑士王国 GBA

Lego Knights' Kingdom

◆THQ◆ ACT◆ 2004年10月4日◆美版

◆1～2人 ◆密码记忆◆ 64M ◆ 39.9美元

◆对应GBA专用对战线 推荐玩家年龄：全年龄

模式介绍

Story	故事模式，主要的游戏模式
Tournament Arena	竞技模式，选用喜欢的骑士进行对战
Lsat Man Standing	生存模式，选用喜欢的骑士和大批敌人对战
Multiplayer	联机模式，和朋友进行对战
Password	输入密码继续游戏
Trophy Room	宝物库，察看得到的物品
Options	菜单选项，可调整音量

基本操作

十字键	控制角色的移动
A键	用剑攻击，按住可蓄力
B键	切换蓄力方式
L键	举盾防御，可反弹魔法
R键	不转向后退，可边退边打
Select键	乘坐弩车
Start键	可选择重新开始和退出游戏

道具

	盾牌	补充角色HP
	蓝宝石	补充蓄力能量
	红色药瓶	短时间内无敌
	绿色药瓶	挥剑速度加快
	蓝色药瓶	加快移动速度
	紫色药瓶	加快魔法恢复速度

故事模式攻略

杰克的考验



摩西卡（Morcia）王国所在的大陆上充斥着骑士，城堡和无尽的冒险。王国的领土被优秀而强大的骑士们守护着。而毗邻摩西卡王国的是一大片荒凉和贫瘠的荒野，充满着未知的冒险。摩西卡的骑士们以遵守古老的誓约为荣，这些誓约引导着他们的行为和精神。每年最好的骑士们会带着他们领地的荣耀进行比赛，以此来娱乐人民。在贤明的国王Mathias的领导下，摩西卡的人民度过了多年的幸福时光。直到某天，当国王告诉身边的王室顾问Vladek他将推迟退任时，暗云渐渐笼罩了摩西卡……

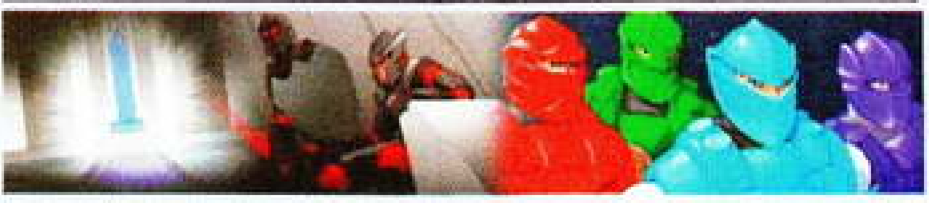
在摩西卡王城内，年轻的杰克（Jayko）即将在国王的注视下完成他成为骑士的最后一个测试。通过最后的测试后，杰克将在骑士中赢得一席之地！

1.踩动地上四个钥匙开关。
2.打破四个木箱。
3.吃下宝石，用蓄力攻击破坏木桶。
4.先防御攻击，然后击败黑色骑士。



成功通过测试的杰克得到了国王给予的荣誉。此时突然来报，王城正在受到影之骑士的攻击，国王立刻将最信任的骑士都派遣了出去。正当国王为是谁来袭感到疑惑时，Vladek露出了他那邪恶的面目。

解救国王



国王消失得无影无踪，Vladek作为王国顾问暂代了王位。随着时间的推移，他的意图显现了出来。他推行严厉的制度，将所有不信任的人都关了起来。由于国王始终没有出现，于是根据古老的誓约，Vladek宣告，在即将举行的骑士大赛中的胜利者将成为国王，当然Vladek自己也会参加。然而此举却遭到了众骑

士的怀疑……在城堡的地下，他们得到了国王被抓的信息。

1.地上的骷髅按钮为陷阱。

2.踩下了钥匙按钮后能开启大门，要注意某些钥匙会被压在箱子下。

3.某处需要干掉所有敌兵大门才会开启。

4.墙上的雷电机关要用蓄力攻击。

5.紫骑士的三个开关需按左，右，左的顺序踩。



▲开启此处大门后，救助平民后得到 Vladek 的铠甲。

成功救出了国王，众人提议马上前去向全体人民揭示Vladek绑架国王的阴谋，但是被国王制止了。原来Vladek已经得到了摩西卡之书并获得了制造影之骑士的力量，现在贸然回去的话也不是他的对手。但是骑士大赛即将举行，如果现在国王不回到王座的话Vladek将胜利并成为新的国王。此时国王又病倒了，一切似乎都无法挽回了……

蓝骑士杰克之章



我们的骑士杰克回到了Talonjay，看起来毫无异样的村庄显现了一丝不和谐——太安静了。直觉告诉他Vladek的恶魔正潜伏在这里。如果它们认为他们能够骚扰这里居民的话，那就大错特错了！

1.这里的按钮经常被石块挡住，可将其砍开。

2.顺序踩动下方石块后，右边房间内的钥匙按钮便开启了下方大门。



3.干掉一群骷髅兵后进入了矿坑内部。

4.洞穴内可得到红色宝石，可蓄红色的力。

5.帮助右边的男孩逃脱可得到失落之键的碎片。

6.地上的电锯会让玩家损失大量HP，要小心。

7.进入骷髅大门内部，救出了少女。



成功救出了少女并将其送回了家。发现了Vladek想通过洞穴来让手下潜入王国这个阴谋后，立即回去向国王报告。

绿骑士拉斯库之章



骑士拉斯库回到了Banteras的森林，这里的人民和大自然有着很密切的联系。但现在大自然却对抗着他们，蔓藤正在扼杀着森林。对此我们的勇士是不能视而不见的。

1.入口处的少女向绿骑士求助，她的朋友被影之骑士抓走了。

2.左边，割开草丛后得到了绿宝石。



3.分别踩下左，右下方的钥匙开关，进入左，右上方的房间。

4.击打两个房间墙上的机关后，下方通路开启。

5.先进入右下的通路，救助男孩后得到了失落之键的碎片。

6.踩动各处按钮，在下方干掉蔓藤救出人民。

7.过桥继续前进，在最后的房屋前干掉了影之骑士。

消灭了Vladek在这里的心腹，绿骑士拉斯库赶紧前往Alendan和其他骑士汇合。

红骑士桑缇丝之章



桑缇丝朝着Orkosan镇前进，但是黑烟已经笼罩了这里的地平线……这里正遭受攻击！见状桑缇丝立刻赶去保护他的人民。

1.左下房间有钥匙按钮，之后要干掉大量士兵。

2.这里的弩车机器可按Select乘上。

3.右边的房间可得到黄宝石。

4.这里会得到金币，交给右下的平民后可得到Vladek的护手。

5.士兵正企图焚烧田地，要用蓄力攻击来灭火。

6.接下来就是漫长的杀敌之旅





解决了Orkosan镇的危机，桑缇丝动身赶往国王的身边。

紫骑士丹褚之章



紫骑士前去寻找能够治疗国王的药。Alendan山脉拥有许多秘密，传说这里有着拥有魔力的药，但是被陷阱和奇怪的生物守护者。但这些都阻拦不了勇敢的骑士。

1.将两个房间和上方悬崖处的按钮启动后开启了右边的门。



▲入口左边的男子需要草药来医治他的伤。将图中药草给他后得到了失落之键的碎片。

2.途中要一路过关斩将，这里会出现新敌人蝎子。

3.最后一个篱笆的门要将守护的蔓藤干掉。

4.进入后干掉巫师，得到了魔法药水。

带回的魔法药水使国王的身体转好了。他召见了四大骑士，

孤独的荒野



骑士们都聚集在国王身旁听取他的对策。要打败Vladek只有一个方法，前往邻近的荒野深处。在那里能够找到orlan的城堡，大家在内部将会面对艰巨的考验，顺利克服后能够得到古代魔盾之心。只有借助它的力量才有机会和Vladek进行对抗。相信Vladek和他的影之骑士不会让大家这么轻松，于是骑士们纷纷开始了准备。相约在荒野边缘碰头，共同阻止Vladek的野心。而另一边，Vladek已经察觉到了一切。

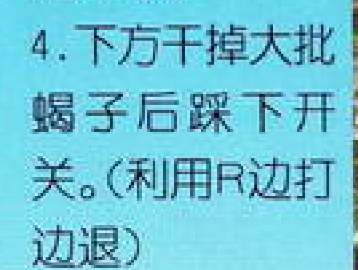


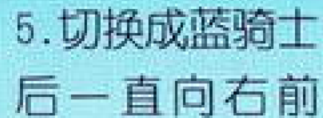
Vladek："哦，骑士们已经找到了他们敬爱的国王并准备去寻找古代魔法盾之心了啊。去吧我的影之骑士！找到他们并结束他们愚蠢的冒险。没有人能够阻止我得到摩西卡王国！"

1.这里的敌人数量十分多，山崖边还有弓箭手在伏击。

2.从上方村民处得知其同伴都被抓走了，踩动开关打开下方的门。

3.进入后会切换成紫骑士，这里到处是Vladek的雕像。





4.下方干掉大批蝎子后踩下开关。(利用R边打边退)

5.切换成蓝骑士后一直向右前进，打碎两块石块后得到紫色宝石。

6.中部树上有个雷电按钮，要在下方估计好位置用蓄力攻击。

7.要踩下隐藏在各处的按钮，进入门内踩下召唤阵，干掉所有出现的骷髅兵士后进入中间。

8.切换成红骑士后要在村庄干掉大量的骷髅兵士，之后在可在某房间内得到失落之键的碎片。

终于，众人成功穿越了荒野，城堡就在眼前了。

奥兰的城堡



四位勇敢的骑士找到了奥兰宫殿的入口。众人将在内部经受考验，并最终得到魔盾之心……虽然入口的老者警告骑士们这里并不安全，只有聪明勇敢和迅敏的人才能在里面的试验之后幸存下来，但相信没人能够阻止他们！

1.干掉三个蔓藤后进入大门，左边要用蓄力攻击铁罐来压住机关。

2.右边可利用弓弩来扫射出现的蝎子。

3.绿骑士出场后先来到右边，用蓝色蓄力攻击将铁罐子推开（挡路的木桶要靠墙壁的反弹干掉)。

4.踏下召唤阵，干掉出现的士兵。

5.踩下左上的开关后按照出现的顺序踩下面的

四个开关。（顺序为左起：4、2、1、3）

6.使用紫骑士时来到左边用蓝色蓄力攻击推动铁罐。


▲在紫骑士开启了左边的开关后，来到下方门内救助被困的影之骑士后得到 Vladek 的头盔。

7.最后用蓝骑士杀到最后，面对的是之前门口的老者。

蓝骑士来到最后的房间，此时大门忽然关上，将其他骑士拦在了外面。

老者："你干得不错，勇敢的骑士。现在你将要面对最后一个考验，我！"话音刚毕，老者就进行了变身。原来他就是魔盾之心的守护者，只有显示出荣誉和智慧的人才有资格得到魔盾之心。对方实力十分强劲，硬拼是没有胜利希望的。只要远离他一段距离防御，将他的蓄力攻击反弹回去便可。



这场战斗让众人明白到：并不是所有的战斗都要靠剑来取胜的。

宏伟之战



带着历经千辛万苦得到的魔盾之心，众人回到了摩西卡王国，人民对国王的生存赶到十分惊讶。不过即使这样Vladek还是拒绝让出王位，并坚持着真正的国王将是宏伟之战的胜利者这点。虽然众人并不管这个，想立刻推翻Vladek，但却被国王拦住了。竞赛这古老的誓约绝不能违背，况且他相信Vladek一定会在比赛中被击败。

众骑士来到宫殿中，要组织 Vladek 的话，首要的任务当然就是去找到摩西卡之书。相信现在已经没什么能难倒玩家了吧。



1.有些雷电开关要用蓄力反弹来攻击。

2.下方的钥匙阵按 3、2、5、4、1 的顺序踩下（由左边数起）。

3.开关右边可得到伤药。之前左上推开铁罐帮受伤的人找药的可现在去给他。

4.最后要推动两个铁罐来压住钥匙按钮，自己踩上第三个。

终于，在宫殿深处找到了摩西卡之书，这样就能削弱Vladek的魔力了。现在就为参加比赛的杰克祈祷吧。

在比赛会场，和第一关一样杰克又面对了Vladek……胜利当然属于真正的勇者！

在Vladek被击败后，人们纷纷上街来庆祝骑士们的胜利。由于国王的回归和摩西卡之书被取回，影之军团立刻消失了，而Vladek则被驱逐出了王国。



斗技场骑战操纵法

游戏中的竞技模式除了普通战斗外还有骑马战。骑马战的操作方法比较特殊，需要快速连打L和R，同时用十字键的左右来控制平衡，让浮标停在中间位置。

隐藏要素

当得到所有的失落之键后能够在标题画面中开启Last man standing模式。收集所有的Vladek装备后能够在故事模式之外使用Vladek这个黑骑士。



文 NW旅团 瓦里奥大人 编 LIKY

KILL SWITCH

TAKE AIM. TAKE COVER. TAKE OVER.

攻略透解 Guide Through

namco

杀戮开关	GBA
Namco/Destination Software	
◆Kill Switch ◆FPS ◆2004年9月16日	
◆1人 ◆自带记忆功能◆32M ◆29.99美元◆美版	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

杀戮开关



《杀戮开关》这款作品是Namco于今年10月初在PS2和Xbox游戏平台上率先推出的一款第三人称射击游戏，游戏中玩家扮演的是一个富有正义感的军人，为了消除隐藏在世界各处的危险隐患，玩家必须穿梭于世界各地的各个战场之间，完成一些看似不可能完成的任务。本作与其他射击作品最大的不同就是导入了独具特色的"Offensive Cover"（又名掩体攻击）这一系统，玩家所扮演的主角可以利用周围环境内的掩蔽物（如箱子桌子铁门等）来保护自己躲开对手攻击。导入了Offensive Cover系统后无疑使游戏更趋向于真实化。庆幸的是在此次的GBA移植版本中Namco依旧保留了这一招牌系统，下面就让我们随着主角的步伐一同踏入这子弹纷飞的残酷战争之中吧！

游戏操作

十字键	控制人物前进的方向／射击准星的移动
L	左转向（逆时针方向视点的切换）／贴住掩体后为向左做缓慢平移
R	右转向（顺时针方向视点的切换）／贴住掩体后为向右做缓慢平移
L+R	锁定人物进入目标瞄准模式，此时只需按方向键即可控制射击准星的移动
A	（枪）射击／（手榴弹）投掷
B	蹲下
十字键+B	不同方向的翻滚
A+B	手雷
SELECT	武器切换

比较令人感到惊喜的是，操作方面几乎完全保留了PS2中的每个动作，躲在掩体后面射击的爽快感觉也丝毫不逊色于PS2和Xbox版，而命中率方面比PS2和Xbox版中有了大幅度的提高，也许是考虑到在GBA的小屏幕上要完全看清敌人的确是不太容易，所以游戏在难度方面比PS2和Xbox版降低了许多。

游戏特点

《杀戮开关》这款游戏的系统中有许多独具特色的地方，总的来说这是个火爆但不血腥的游戏。游戏标榜的是躲避后射杀敌人的快感，假如你之前从来都没有接触过这个游戏的话，那么就请随着我一起来熟悉一下《杀戮开关》独具特色的各个系统设定吧。

血槽的设定



与其他动作类游戏被打中即损血且不会回复的血槽设定不同的是，《杀戮开关》这款游戏中的血槽在被敌人击中并损失了相应的血之后，在之后的一段时间内你只要不再继续受伤，刚才损失的部分血便会自动回复，而如果在你的第一次受伤之后紧接着又继续受到了第二次伤害，那么损失的血是不会回复的。所以一旦受伤立马撤退等待HP的自动回复才是王道，正所谓“忍一时风平浪静，退一步海阔天空”。当自己的体力已经快不支的时候千万别有冲出去和敌人同归于尽这样愚蠢的想法，而应该先找一个隐蔽的角落里隐藏一阵。如果不幸在这个时候被敌人发现了，你大可大手一挥大声嚷：“慢，等我回复体力先！”（啊！整个画面上的敌人纷纷跌倒）

利用掩体



《杀戮开关》整款游戏标榜的就是躲避后射杀敌人的快感，所以掩体在整款游戏中处于举足轻重的地位。在游戏中，时时刻刻都要与掩体打交道，木箱、桌子、铁板……这些都是非常重要的掩护道具，只要在面对着这些掩体的时候按“↑+B键”就可以贴住它们，在背靠着掩体的情况下按L、R就可以进行左右平移，用方向键来控制射击准星，而此时人物是不会受到远处敌人攻击的，我们可以尽管放心地瞄准，等射击准星由蓝变红后就可以采用探头射击（点射），这个是必须掌握的技巧哦！所谓的探头射击即“用L或R键移动到掩体边缘，待准星变红后同时按下R+A或L+A进行射击”。不使用这个技巧的话直接按A也可以进行射击，不过相比较而言命中率较低，但安全性相对较高。

道具介绍

各种枪械的子弹：打倒敌人后随机出现各种枪械的子弹，有10发、50发和70发之分。

手榴弹／闪光弹：打倒敌人后随机出现，一般是10发。

医药箱：随机分布在过关的途中，回复体力之用。

C4炸弹：威力强劲的爆破炸弹，第二关剧情道具。

Never Gas：神经毒气，第三关的剧情道具。

Magnetic Card：磁性卡片，开启电子门所用。

Key：钥匙，最终关开启铁丝网大门所用。

武器介绍

M4A1 Carbine：简称M4，CT（警察）的最强初级武器，初始就有的武器，射击的时候十分安静并且射速也很高，在射程方面的表现也是十分卓越，它使用的5.56毫米子弹能够穿透墙壁并对墙那边的恐怖分子造成致命伤害。

M3 Super 90 Combat：俗称暴力枪，属于霰弹枪类，过关途中获得。M3可能是游戏中最好用的近身战斗武器了，威力绝对是游戏中最大的，对于处在射程内的敌人能给予致命的伤害，但同时缺点也很明显，M3装弹速度和射速都比较慢，另外射程较近也是一大缺陷。

FN M249 PARA：简称Machine，过关途中获得，携带的子弹比游戏中的任何一款武器都多，在面队成群的敌人的时候真正能为你杀出一条血路，射程和威力基本与M4持平。

HE Grenade：中文名为高爆手雷，开始就有的武器，对付多个敌人和破坏固定建筑有比较好的效果，缺点是速度慢，每次投掷前都需要一定的时间做动作，扔一颗的时间足够敌人跑上前来捅你两刀再慢悠悠地跑回去。

Flashbang：中文名为闪光弹：过关途中获得，爆炸时释放出巨大的声音以及强烈的闪光，可导致短时间视力丧失，丧失视力的时间随着炸弹爆炸时间及视线角度衰减，对躲避在阴暗处的敌人有比较明显的效果，对明亮处的敌人效果不明显。

关卡攻略

关卡1 Tutoral（训练关卡）

关卡目的：欢迎来到菜鸟训练营，请在我们为你设置的5个不同的训练项目中向我们展示你那超乎想象的惊人能力吧。（主角：能力吗？吹牛算不算？）

本关是训练关卡，所以不存在危险。本关一共有5个训练项目，每一个训练项目都针对性地训练你的某项能力，只有将前面的任务完成后才可继续后面的训练项目。好了我也不多说了，以下就请随我们主角那优美的动作慢慢体会战斗的乐趣吧。

训练1 练习站着打中靶子，利用“L键”和“R键”转动视点方向，先按住“L+R键”开启射击模式，然后再按住“十字键”移动射击准星，瞄准目标后按“A键”开火射击。



注意点：先踩上画面中那个像传送门一般的冒着光环的东东，训练项目就会开启，而要移动准星就必须先开启目标瞄准模式，如果不开启目标瞄准模式的话，在按住A不放的状态下也可移动射击的准星，不过这样子弹的流失程度也成倍上升……因为现在是训练关，画面的前方有一个无限可以补充弹药的弹药箱，如果子弹没了的话就去那里补充吧。顺便说一下，弹药箱不仅能补充枪的子弹而且也能补充榴弹的数量。

训练2 练习将手榴弹扔进榴弹框，按“SELECT键”将武器切换成手榴弹，按住“A键”不放握住手榴弹，再用“十字键”进行投掷方向的确定，确定好方向后松开“A键”即可投掷。

注意点：无，只要多看提示就一定没问题，准星抬得高榴弹扔得远，准星放得低榴弹就扔得近，这一点相信大家都知道吧？（玩过《CS》吧）

训练3 练习躲在掩体后面射击，走到掩体前贴住掩体按“↑+L键”即转变方向变成背靠着掩体，在背靠着掩体的状态下按“L”和“R”分别为向左向右小幅度侧移。



注意点：在这个状态下只需按住L或R键不放即可进行射击准星的调整，而不需要按住A不放，这样大大节省了不必要的弹药流失，而且也不容易被敌人发现。另外躲在掩体后面的时候敌人是打不到你的，除非敌人把手榴弹扔到你的面前。

训练4 训练3的蹲下版，训练这个是因为以后的关卡中常常会出现诸如箱子桌子等等比较低矮的掩体。方法同上，只不过再开始前先按“L”键蹲下，然后再转身。



注意点：蹲下转身后就不需要左右移动了，只需要按动十字键就可进行目标瞄准，真是一个非常好的技巧哦。不过需要注意的是在蹲下状态下射出的子弹都会不同程度的出现向上飘的现象，所以准星应该尽量的压低。



训练5.在限定的时间内击倒所有的靶子，时间为30秒，而且时间流逝得非常快。在这一个训练中应该尽量多用“方向键加L键”在地上翻滚着前进，节约时间啊！对于靶子的瞄准应该尽量做到一打一个准，另外在前进过程中L和R键的合理视角切换也很重要，总的来说就是这一关训练的是你前面所训练过的所有东西的综合。

注意点：多利用翻滚前进，这样可以大大节约时间。

关卡2 Middle East（中东地区）



背景：中东地区的某个小国长期秘密地和恐怖组织头目Archer保持着密切的联系，并暗地里常常背着各国政府从事着非法的军火买卖勾当，很明显，一旦这个小国得到了足够强大武装能力，必然会对周围的国家构成非常大的危险隐患，一旦战争爆发，战火很可能蔓延到世界各地，为了消除引发战争的隐患，主角一个人被授命悄悄地潜入进了敌人的巢穴。

任务：潜入充满了敌人的建筑物内部，消灭全部敌人

流程：任务一开始，主角的身影便出现在了中东某国家的一个小镇上，这里充满了面目狰狞的敌人，小镇周围有不少的掩体可供躲避。干掉了小镇上所有敌人后在小镇的尽头可找到一间开着门的房子，进入后发现里面简直可以用匪穴两字来形容，此房子内部又分为上下两层，下层还好，上层敌人分布极多而且有很多都埋伏在暗层之中，杀光了建筑内所有的敌人后在尽头处找到传送门，通过传送门来到建筑物屋顶。在屋顶又发现了大量的敌人，顶层的敌人大多会走动，要等待时机给予其致命的一击。杀光了画面中所有的敌人后，来到尽头发现居然没有下楼的楼梯，只见屋顶的上方有一个贼大的窟窿，显然是先前不知道哪个倒霉蛋不慎从高处坠下造成的（玩笑）。“俺是主角，俺是不会这么容易就死的！”眼见没有别的下楼方法，主角就踩进了窟窿。从屋顶掉下去后主角竟然真的没有死，正所谓“大难不死必有后福”，然而这定律在这里却不管用，前脚刚刚从百米高空的坠下中幸运逃生，后脚BOSS立马杀到，BOSS竟然是一辆军用坦克，可见这个中东的小国家早就在暗中购买重型军火以图日后颠覆当今稳定的世界格局，不幸的是这个阴谋被主角发现了，于是就上演了一场英雄救世的可歌可泣故事。注意只有攻击BOSS的炮台才能对其造成伤害，另外BOSS可以直接攻击到掩体的后方从而对主角造成伤害，所以应该采取打一枪换一个掩体的策略。过关后的总体评价分别有Score（分数），Time（过关时间），Precision(射击的精密程度)，Enemices（杀敌数量），Ranking(排名)。



关卡3 CASPIAN SEA （里海）



背景：根据上级的情报指示，里海附近的码头内可能隐藏着极度危险的携带有核弹头的核潜艇，一旦核能源落入到恐怖分子的手中将会引起大面积的世界恐慌，于是作为维护世界和平与稳定的军人，主角再次临危受命前往里海执行找到并炸毁该核潜艇的任务。

任务：找到携带有核弹头的潜艇，用C4炸弹将其销毁，并在炸弹爆炸之前安全脱离。

流程：任务开始后主角出现在一个宁静的港口前，这个表面看似非常平静的港口码头其实隐藏着一个巨大的危险隐患——核弹头。港口内的集装箱非常多，所以可以多利用他们作为掩体，这里的敌人有一部分警觉性非常高，他们会动不动走到主角的身边进行巡逻。将地图内的敌人全部消灭后在码头的尽头发现传送门，通过传送门进入到码头内部的集装箱仓库，将盘踞在里的敌人全部消灭后在亮着绿色灯的门口前发现传送门，从传送门出来后发现来到了一艘豪华的油轮上面，油轮的甲



板上面到处埋伏着敌人，将敌人全部消灭后在油轮的船尾处找到传送门，然后来到油轮的内部，将敌人全部消灭完后在船仓内部按照提示找到3个C4炸弹，注意这里如果没有找全的话是不能进入到下一个地图的。然后下到油轮底部，发现画面上有3个像传送门一样的装置，踩上去就能将C4炸弹安装固定。分别将3颗C4炸弹安装好后，传送门出现，进入前面亮着绿色光芒的传送门，出来后屏幕上又出现了立刻疏散的指示，于是赶紧趁着三颗C4炸弹还未爆炸逃离这艘装有危险的核潜艇的油轮吧，注意有时间限制哦（90秒）。成功脱出后迎接我们主角的直升飞机已经等在外面了。“快，潜艇要爆炸了！”直升飞机的驾驶员看见主角从码头仓库出来后立刻启动了飞机的引擎。“秋多马带哦（等一下），我还没抓住扶梯啊我，等我啊！”慢慢地出现了可怜的主角上气不接下气地追逐着慢慢升空的直升飞机的画面，就这样第二章的故事完结了。

关卡3 North Korea(朝鲜)

背景：敌人正躲在朝鲜境内一间秘密的实验市里进行着危险的神经毒气（生化武器）的研究和开发，如果一旦研究取得成果性的进展那么世界必然又将笼罩在战争与恐怖的阴影之中，你的任务就是潜入敌人的内部巢穴并设法找到安放有神经毒气的导弹并设法摧毁它。

任务：潜入敌人进行生化武器研究和开发的实验室，摸清楚安装有神经毒气的导弹的安放位置并设法将其摧毁，并在中途将实验室内高浓度的神经毒气进行稀释。



流程：这一关比较难搞，不过只要按照画面上出现的提示去做也应该能很轻松地通过。任务开始后主角出现在了一间充满了神秘气息的科学实验室，不过这里的宁静氛围很快便被一阵喧嚣的枪声打破。由于主角不小心暴露了行踪，引来了一群敌人的围击，“Come On！BABY！”敌人叫嚣着向主角袭来，眼见前无进路后无退路，主角冷静地从身后拿出一个手榴弹，微笑着拉出了手榴弹上的导线，一阵剧烈的爆炸声外带一颗巨大的蘑菇云之后主角和敌人全部OVER！（主角：喂！你说什么呢！这才第三关）哦！不好意思，又扯远了，接着来说正题。将神秘的科学实验室里的敌人全部消灭后在实验室的尽头找到Magnetic Card（磁性卡片）和一个用于稀释神经毒气的罐头（剧情道具），然后从原路返回并在中途找到进入实验市内部的机关门，用磁性卡片开门后即可进入第二个版面——实验室的地下仓库，原来这里是一个秘密存放武器的地下仓库，而此时画面上也出现了将神经毒气进行稀释的指示，一直走在最后的机关门前找到第二张Magnetic Card，然后开启大门进入第三张地图，刚刚进入时画面上又出现了找到导弹隐藏位置的指示，在一个杀死的敌人身上找到第三张Magnetic Card，用它开启进入到第四张地图的大门。进入第四张地图后，将所有的敌人打死后在大门前的一个阴暗的角落里找到第四张Magnetic Card，用它开启大门，进入后发现BOSS已经等在那里了。BOSS就是这个穿白衣服的科学家了，他已经用神经毒气对自己进行的大幅度的强化，所以已经不是普通人能够对付的了。BOSS的攻击规律是每次拿枪扫一次，然后对主角扔3颗手雷，注意多利用翻滚躲避BOSS的攻击，应该时常更换掩体，千万不要老是躲在一个掩体的后面。将BOSS打倒后再来到导弹处将危险排除即可过关了。（过关后依然有过关评价，想不到偶竟然在这关取得了第一的排名— —！挖哈哈哈哈。当然这排名是根本说明不了什么的，我在过关的途中有好几次漏杀了好多的杂兵，这只能说明偶的RP……实在是无敌啊。^o^）



关卡4 Temple Ruins（寺庙毁灭行动）

背景：这一次敌人把邪恶的触角伸向了神圣的寺庙，你必须赶在敌人实施摧毁寺庙的行动之前采取行动，这样才能保证不引发不同教派之间的矛盾，一旦敌人成功地炸毁了寺庙必会引发不同的宗教教派之间的互相争斗，从而引发新的宗教战争，世界和平的局势就很难得以维持，所以为了确保世界局势的稳定，主角再一次被授命赶往这是非之地。



任务：不留痕迹地清除掉所有埋伏在寺庙内的狙击手，尽可能快地赶到OPS中心，抢在敌人炸毁寺庙前将敌人的行动瓦解。

流程：任务开始后主角出现在了一个充满神秘宗教气息的神殿内，不过这里也布满了敌人。将敌人全部射杀后，在不远处发现两个神秘的机器，机器前面各有一个传送门一样的机关，踩上后即可将神殿最后那扇刻有太阳标志的石门打开，进入来到了更加神秘诡异的宫殿内部。而此时画面上也出现了"Find Exit Quickly"（迅速找到出口）的指示，原来是主角的行踪已经暴露了，敌人增派了大量的部队前来狙击主角。注意这里开始出现了红外线陷阱，红外线陷阱需要蹲下爬过，如果不小心挨上一点的话，嘿嘿……这里因为有时间限制（时间又过的非常快），所有能躲开的攻击就尽量躲避，前进的时候多用翻滚，千万不可恋战。在尽头发现进入神殿里层的入口，进入后来到神殿的出口层，这里也是布满了敌人，所幸的是这里没有了时间限制，杀光了所有敌人后找到出口，然后进入到OPS神殿。这里简直就是迷宫啊，穿过一片曲曲折折百转千回的迷宫后终于来到BOSS处，BOSS是一个刻在墙壁上的神像，神像的头处装着一个会眨眼的眼睛，根据偶的推测估计是摄像头（旁人：什么估计，本来就是嘛！）。神像的左右两边各安有两把机枪，BOSS的AI非常高，只要主角一出掩体就会用机枪对主角猛扫，好像子弹不要钱似的，而主角身上所有的武器在正常状态下都不能伤害到BOSS。但是正所谓"智者千虑，必有一失"，此神殿内光线非常阴暗，这正好给了我们主角身上携带着的闪光弹大显身手之处，只要在BOSS眨眼之际向BOSS掷出闪光弹，BOSS中招后会有一断时间的视觉盲点，趁他眼睛乱眨的时候主角的武器就能伤害到它了。另外在掩体的旁边有一个弹药箱，在闪光弹不足的情况下可以补充一下。



关卡5 Archer Base（Archer的基地）

背景：经过了一系列的冒险以及探索之后，主角终于弄清楚了全部事件真正的幕后黑手Archer的藏身之地，Archer他现在正被他的手下保护着，藏身在他们的基地内，是时候该对事情作一个了结了，也是时候向他们展示一下自己的能力了，主角就这样踏上了前往Archer基地的道路。

任务：潜入巢穴消灭幕后黑手Archer

流程：任务一开始主角就出现在一个堆满了集装箱的阴暗走道上，路上依然充满了敌人，全部杀死后在尽头找到一间开着门的绿色房子，进入后发现里面静悄悄的，仿佛这里根本就没有硝烟弥漫的战争，其实这里是一个陷阱，注意千万不能走得太快，当走到尽头入口前的时候敌人会突然从掩体的下面窜出来，如果没有事先防备的话，惨！准备重新来过吧（高AI的体现啊）。从绿色的房子内出来后发现又来到基地的另外一个地方，这里和先前的那个基地差不多，不过值得注意的是这里敌人的AI大大强化了，竟然会懂得利用掩体来攻击（主角：喂喂，那不是只有我才会的招牌动作吗？）。将所有敌人杀死后在尽头处再进入一间开着门的绿色房子，这间房子里面的敌人真是不简单啊，竟然会利用掩体进行攻还会放烟雾弹，不过再强也不是我们主角的对手。从绿房子出来后再次来到基地，走到基地的尽头后发现前进的道路被一道铁丝网大门拦堵着，不要着急，开启铁丝网大门钥匙就隐藏在最后一个敌人的身上，将可怜兮兮的最后一个敌人杀死后一把夺过钥匙通过传送门来到基地的另外一边，原来这里就是Archer的组织安放核武器的地方了。主角正欣赏着雄伟壮观的核导弹的时候敌人又从四面八方冲了出来。（主角：秋多马带哦，别开枪，这里有核武器，在这里开枪是违法联合国宪章的！）一路跑一路躲主角来到尽头，发现这里又没有路了，和上面一样在最后一个敌人的身上可以找到钥匙，开启传送门，来到基地的更里面一层，在这一层内敌人的分布更加密集了，火力也更加凶猛了。消灭掉全部的敌人后通过墙角的传送门来到基地的内部，通过了一条弯弯曲曲的长廊后主角终于找





到了幕后黑手Archer的隐蔽之所——一间早已被废弃许久的工厂车间，注意这里有埋伏在楼上的敌人，最后在车间的尽头找到上楼的楼梯，在车间的顶上等待着主角的就是BOSS了。BOSS是一位训练有素的军人，但是让人疑惑的是身为最终BOSS的Archer除了闪避子弹的能力比较出众之外其他的根本不值得一提，更奇怪的是他总是爱往放着炸药桶的地方逃窜，结果最后在经历了两次被燃烧着的炸药桶炸飞的过程之后，奄奄一息的Archer终于扑通一声倒在了主角的枪下，看着面露得意之色注视着自己的主角，Archer挣扎着对天大喊："不公平啊不公平啊，倘若不是因为发售平台变成了GBA而导致关卡数量和我可爱的喽罗数量大幅缩水的话，我……我是不会那么容易挂掉的！"

过关后的隐藏要素

很遗憾爆机后除了增加了两个新游戏模式之外并没有其他诸如新地图新武器的追加，爆机后追加的新模式如下：

每个主要关卡（不包括训练关）爆机后会出现以下3种游戏模式的选择。

Main Mission：主要的任务模式，也是初始的模式。

Time Limited：时间挑战模式，有限定的时间（12分钟）。

Zombie Mode：追求最多数量杀敌的模式，此模式下弹药无限，杀死的敌人会无限复活。

另外每个关卡内都隐藏着3枚★状的勋章，分别以三种不同的模式爆机一次即可收集，当反复爆机将勋章的数量累计到10枚和13枚的时候可以去Options选项下的Customize选项开启特殊的定制模式，至于这两个定制模式的内容是什么嘛，就请大家自己去努力吧。（旁人：说吧说吧到底是什么啊！别卖关子了！我：其实我目前只收集到了8个勋章而已。啊！某人晕倒在地。）

对于游戏的一点见解和展望

首先以GBA的机能厂商能把画面做到这样的程度，还是相当令人佩服的。本作的画面在GBA的3D FPS射击游戏中可算是最好的了，当然本作除了拥有出众的画面之外良好的操作也是一大优点。Namco出品向来都是品质的保证，在GBA的这款作品上基本再现了PS2版上的精华和原味，利用GBA有限的键位保留了诸如"翻滚"、"侧扑"等等之类PS2版上的经典动作，在游戏的难度方面也把握得十分到位，敌人的AI随着关卡的逐渐深入而慢慢提高，到了后期敌人甚至掌握了利用掩体作为躲避工具以及掩体攻击等等高难度技巧。当然游戏也存在一些不足之处，首先，作为一款3D射击游戏作品却只动用了区区32M的容量，这实在是令人不得不大跌眼镜。32M的超小容量极大地限制了游戏关卡的数量、武器的数量以及画面音乐上的更完美发挥，和PS2的版相比，GBA的版在关卡的数量和作战武器的选择上都不同程度的出现了大幅度的缩水，在PS2版本中大受好评的狙击和第一人称瞄准模式在此次的GBA版本中都没有出现；PS2的版本关卡有10几个之多而到了GBA上却只有了区区5个，由于关卡缩水得幅短实在太大导致剧情有时候完全结合不到一起，如果不是曾经玩过此作品的玩家相信都很难能真正理解此作的世界观和故事背景。另外，由于GBA自身机能的原因原本在PS2上超酷超帅超级拉风的BOSS们都显得有点不堪入目（远看都是一个个小小的人影，走近一看原来都是一堆马塞克 -_-）。





火焰之纹章 圣魔之光石 **GBA**

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

◆Nintendo ◆S・RPG ◆2004年10月7日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

文 琳琳 编 沙罗

最强阵容目指——以罗斯为中心的斗技场组合



通关之后的新要素除了可以通过攻略塔和遗迹收得10名隐藏人物之外，最大的特色就是男、女主角路线分别通关一次后重新开始游戏时，3种新人职业（新人兵士、かけだし战士、魔道士见习い）可以在第一次转职时多出选择转为初始职业，但是所转为的初始职业除了名称不变外，在能力方面有很大的提升，可以说是新人职业的高级职业，具体为：

职业	力	技	速	运	守	魔防	特殊
新人兵士	28	30	29	30	27	27	追加15%必杀率
かけだし战士	30	28	26	30	30	24	追加15%必杀率
魔道士见习い	29	29	26	30	24	30	光系、暗系魔法使用可能

需要注意的是，一旦转为这3种职业之后，角色将无法再进行转职，因此诸如无限循环转职之类的说法是不成立的。即便如此，这三种隐藏职业的出现无疑使得3位新人的培养有了更大的选择余地，本文接下来的讨论也与此有关。

综观本作全部40余种上位职业(含男、女)，由于黑斧ガルム的附加修正意外地变成了SPD+5，一下子使得原本在上限方面就很出众(30 29 28 30 23 21)并且拥有天然15%必杀加成的狂战士（バーサーカー）一跃成为了通信斗技场中炙手可热的人物。原本就28的攻速已经使其完全不会遭受任何单位的追击，达到33则意味着除了女主角、剑圣、杀手、丛林骑士以及侠盗这几种职业以外，其他角色在接近战时基本都会因为遭到其追击而处于下风。相对的，同样拥有SPD+5修正的风刃エクスカリバー，其13的重量使使用者在没有吃至少两个体格药的情况下也将遭到黑斧的追击。而在队内仅有的2名狂战士中，拥有更强力支援关系的罗斯则成为了首先讨论的对象（罗斯的全部支援关系为：加西亚[炎]、露威[理]、阿米莉娅[雷]、尤恩[光]、杰斯特[雷]）

1.A级支援的选择：



在罗斯全部5个可能的A级支援中，和老爸加西亚的[炎][炎]支援（攻击力+3.0，命中、回避、必杀率各加15%）是最实用也是最容易达成的，这样的选择可以使得罗斯本人在对抗剑系武器时能在很大程度上弥补武器相克的劣势。但是考虑到老爸的两个上位职业勇者和ウォーリア都比较郁闷，26的速度通常会让他在对方的双圣器和勇者剑的追击下遭受重创，要是对手是手持必杀剑或者シャムソール并得到支援效果（例如约书亚和杰斯特的A级[风][雷]支援）的杀手的话，更会大大增加被瞬杀的概率而导致支援关系的瞬间崩溃。实际上，由于黑斧33的攻速加上老爸支援后高达53的攻击力，而使得选择进入斗技场的角色除了几个攻速到30的剑系职业和装备了エクスカリバー的魔法骑士或贤者之外，至少要求物防23以上(不计支援效果)防止秒杀以及同样能够在2回合内KO狂战士的能力，这样一来，像天马骑士这样攻击力过低的单位即使使用勇者之剑甚至アウドムラ也无济于事，至于龙骑统帅这种纯枪系职业以及压根就反击不能的狙击手更是等于早早就提前出局了(克斧枪？攻击力过低不说，对手的剑圣下回合……)。可以预想，在为了防止由于黑斧的追击而过早损失队员的前提下，出一支速度全部30以上的队伍是极有可能的，这样一来速度26甚至更低的角色理所当然地会成为首先被攻击的对象，虽然同样可以享受到强大的支援补正，但由于本作武器的命中率普遍偏高，即使拥有那97的回避率，对手仍旧可以保持70%左右的命中（以女主角装备ジークリンデ为例：29×2+15+90+5−97=71），加上追击，被两回合解决的可能性极高。因此这样的

选择并不推荐。同理，支援效果还不如老爸的杰斯特如果转职成勇者的话也不予考虑。



剩下的3人则比较有意思。先暂且不看他们的支援效果，就从角色本身的特点考虑，露忒如果上场，肯定是带エクスカリバー的，但前提是必须吃4个体格药，职业无论从哪方面看都应该选择贤者，当然如果剧情模式中为了追求移动力而转了魔法骑士的话，这里就要必须塞勒夫替代了，虽然魔力要低2点，但不仅可以少吃两个体格药，在支援方面也要优于前者，是更好的人选，后文会具体说明。而不论选择谁，



在不出必杀的情况下都不可能两下解决任何对手，只能依靠速度上的优势欺负一下对手的低速角色（如果有带的话），并不能成为斗技场的主力，事实上要是没有风刃那5点的SPD修正，光是因为那低下的物理防御，这个职业也是基本要被抛弃的；接下来的阿米莉娅，可以选择的职业有大骑士、将军和强化新人兵士。这里，大骑士是最鸡肋的，理由也是只有移动力高而已，而新人兵士虽然拥有强大的职业上限和额外15%的必杀补正，但是，29的速度和只能使用枪系武器的致命伤使得她反倒成为了最差的选择，要是能够用剑或者对手没有出黑斧的话倒是很值得使用。剩下的将军可以说是本作最有魅力的职业了，速度低就低点儿吧，反正早就有被追击的觉悟，但是29的物防在多数角色攻击力处于35到43之间的时候具有什么样的意义不言而喻，最过分的是免疫一切攻击的大盾那20%的发动率往往会在关键时候让对手抓狂，正是因为有了这个保命的利器，才使得将军在斗技场中有了一拼之力，使用勇者剑的将军是谁都会感到头疼的。基于这个原因，阿米莉娅至少是罗斯所有支援中必不可少的；最后的尤恩是3人中惟一应该转为新人职业的，理由十分简单，在使用S暗魔法ナグルファル（从隐藏人物利昂身上得到）的情况下，同样只有26攻速的尤恩却拥有全员最高攻击力29+25=54，这就让他有了对抗黑斧的可能：

尤恩　　DAM33 命中77%

罗斯　　DAM26 命中71%（×2）



即使双方都加上支援效果结果也是一样的，在这种情况下，后出手的一方会比较有利，而之所以没有选择ドルイド是因为21的物防在罗斯多拥有哪怕1点攻击支援补正的情况下也不足以承受一轮攻击，同时这也是在这个组合中另一个可以使用ナグルファル的角色诺不被考虑的原因。但是，要注意尤恩在遭到来自女主角或丛林骑士之类的角色攻击时就相当不利了。

那么究竟选择谁来作为罗斯的A级支援呢？不妨先来比较一下两人对罗斯的支援效果：

角色	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
罗斯	+1.5	+1.5	+7.5%	+15%	+15%	+7.5%
阿米莉娅	+1.5	+1.5	+7.5%	+15%	+15%	+7.5%
角色	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
罗斯	+3.0	+1.5	+15%	+7.5%	+15%	+0%
尤恩	+3.0	+1.5	+15%	+7.5%	+15%	+0%

从点数和实用性的角度看，罗斯方面，在不考虑装备ホプロンの守护的情况下，阿米莉娅的雷属性支援提供的7.5%的必杀回避率要比尤恩多出的1.5点攻击加成更有用，而且即使增加了3的攻击力还是无法一回合击倒对手的尤恩（何况两种支援都有防御加成）；从尤恩的角度看，1.5的攻击加成已经足以让他能够对抗绝大部分的物理系角色，所以更好的选择是趋向于阿米莉娅作为罗斯的A级支援。此外，这样的选择还有另外一个理由……

2.其他支援的选择



我们在选择斗技场人物组合的时候，除了角色本身的能力之外，最重要的一点就是建立尽可能多的支援关系，使每个角色的实力都能够得到最大限度的发挥，为此，我们选择阿米莉娅的另一个理由就是贤者塞勒夫！

之前曾经提到过用塞勒夫来替代露忒的方

案，这样的做法虽然会使攻击力降低2点，但略为观察一下上限表就能看出，48和46其实并没有什么本质的区别，物理系职业中魔防达到27的仅仅只有强化新人兵士一个，而阿米莉娅已经转职成了将军，也就是说，无论如何エクスカリバー都是需要3下才能击倒对手，而另一方面，选择塞勒夫的话不但可以节省2个体格药，更重要的是同时可以给尤恩提供一个支援关系！

说到这里我们不妨再来复习一下游戏中关于支援的规则。首先，每个人只有5次进行支援对话的机会，其中1次确立C级，2次为B级，3次就升到A级，这就意味着每个人能够拥有的支援关系只能为：AB、ACC、BBC、BCCC、CCCCC中的一种（前提是有这么多能够确立支援关系的角色），有了这个概念，我们就可以来进一步确立以罗斯为中心的支援关系：

以阿米莉娅为A级支援的情况

角色	支援对象和支援等级
罗斯	阿米莉娅A 尤恩B
阿米莉娅	罗斯A
尤恩	罗斯B 塞勒夫A
塞勒夫	尤恩A



在这里，还有两种做法就是尤恩的一个B级支援可以给阿米莉娅（不过因为是以罗斯为中心，所以……），或者将尤恩的A级支援变成BC分别给阿米莉娅和塞勒夫，至于具体如何分配这里就不再讨论了。注意除此之外的其他方案都会浪费角色的支援等级。

以尤恩为A级支援的情况：

角色	支援对象和支援等级
罗斯	尤恩A 阿米莉娅B
阿米莉娅	罗斯B
尤恩	罗斯A 塞勒夫B
塞勒夫	尤恩B



当然，也可以把尤恩的一个B级支援分成两个C级分别给塞勒夫和阿米莉娅，或者干脆直接给阿米莉娅（那还要塞勒夫干什么？），但是可以看到，无论怎样分配，这样的选择都会少得到约等于一个B级的支援效果，因此罗斯的最佳A级支援应当是阿米莉娅。罗斯一共可以得到的支援修正为：

攻击+3.5、防御+2.5、命中率+17.5%、回避率+20%、必杀率+25%、必杀回避率+7.5%。

这样，手持黑斧的罗斯实际能力为攻击53、防御25、命中170、回避116、必杀59、必杀回避37，非常可怕。

3.最后的选择

在基本确定了罗斯、阿米莉娅、尤恩和塞勒夫4人及其支援关系组合之后，最重要的就是要选择上场的第5名队员了。如果以刚才所说的速度30为前提，那么可供选择的角色有女主角艾瑞柯、约书亚、玛丽卡、两个盗贼系角色以及转职成丛林骑士（フォレストナイト）的杰斯特和梅米。

选择女主角的最大好处就是同样可以享受到来自塞勒夫的支援补正，并且要是尤恩提供给塞勒夫的是B级或C级支援的话，两人的支援关系更是可以达到A级（[光][风]攻击+3.0、防御+1.5、命中+15%、回避+0%、必杀率+15.0%、必杀回避率+7.5%）。这样的选择可以使上场的5人都得到不错的支援效果，例如：

罗斯（阿米莉娅A、尤恩B）
阿米莉娅（罗斯A、尤恩C）
尤恩（罗斯B、阿米莉娅C、塞勒夫B）
塞勒夫（尤恩B、艾利可A）
艾瑞柯（塞勒夫A）

这样不仅使得她在与黑斧的对抗中有了一定的优势（装备ジークリンデ，攻击48、防御23、命中183、回避90、必杀34、必杀回避37），塞勒夫的能力也会有所提高。

无论是剑圣还是杀手，一旦对手的罗斯带了ホプロンの守护的话，那他们过低的攻击力加上没有支援补正的缺点将暴露无遗，即使为了不被孤立而同时派上约书亚和玛丽卡，风冰支援最多也只能提供1.5的攻击加成，并不能带来明显的效果，但是对于其他对手而言，剑圣的高必杀率以及装备了必杀剑或シャムシール的杀手那恐怖的瞬杀无疑是最大的噩梦，用来对付防御力低下的魔法系角色是最合适不过的了。

两个盗贼职业的角色中，科曼如果转杀手

那和两名剑士的情况相同，如果转强盗的话就只能在剧情模式中陪雷纳克一起开锁去了。

尽管丛林骑士除了各方面能力比较均衡之外并没有什么其他特色，在剧情模式中甚至还不如勇者来得可靠，但是如果转为这个职业的是杰斯特的话，他可以同时提供给塞勒夫和罗斯两人支援效果，使得上述关系可以再一次调整为：

罗斯（阿米莉娅A、尤恩C、杰斯特C）
阿米莉娅（罗斯A、尤恩B）
尤恩（塞勒夫B、罗斯C、阿米莉娅B）
塞勒夫（尤恩B、杰斯特A）
杰斯特（罗斯C、塞勒夫A）

比上面的女主角的情况又多出了1个B级支援的效果，虽然作为中心的罗斯本人的最终能力会有少许变化，但整体战斗力无疑又有了提高，而且就职业本身来说，丛林骑士在攻、防方面也要略高于女主角，加上弥补了女主角和塞勒夫的[光][风]支援没有回避补正的弱点，杰斯特在装备アウドムラ的情况下可以达到：攻击45、防御26、命中171、回避102、必杀39、必杀回避47的水平，同样有了同黑斧相抗衡的资本，同时，这一方案也是以罗斯为中心的所有组合中拥有最强力支援关系的一个！

4.实战中的一些理论研究

这几天在“茶亭”的论坛上转悠，讨论最多的就是关于如何克制使用黑斧的狂战士的话题。的确，20的武器威力，配合SPD+5的附加数值修正以及狂战士职业的基本能力，使得ガルム成为所有双圣器中最为强大和实用的一件，手持黑斧的狂战士拥有全员最高的攻速33，可以追击所有速度30以下的角色，再加上天生的15%必杀加成，无疑是本作斗技场中最难应付的敌人之一，因此如何想办法克制他进而击破以他为中心的斗技场组合是我们研究的课题。

在不计任何支援效果的情况下，装备黑斧且能力到达上限的狂战士的各项数值为：HP60、攻击力50、防御力23、速度33、命中153、回避96、必杀率34、必杀回避率30、魔防21。毫无疑问，光是速度这一项指标就已经淘汰了大部分职业，要知道实战中被追击就意味着处于完全的被动，更何况面对的是拥有强大攻击力和必杀率的狂战士，可能遭受的损失是无法估量的。为什么说之前提到的组合是以罗斯为中心最强的一种，除了支援关系做了某种程度的限定之外，更重要的是这些角色在与对方的罗斯较量中也具有相当的实力而不至于成为队伍中的累赘。エクスカリバー以相同的速度修正以及强大的攻击力能够保证贤者在不被黑斧追击的前提下针对对方最弱的魔防做出强有力的反击；アウドムラ则凭借着武器相克成为了对付黑斧的最佳选择，当然，除了丛林骑士之外，在不采用以上支援组合时，两个剑圣也是可以考虑的；尤恩是最特殊的一个，在先手不利的情况下，两者都是要依赖其他同伴发挥的；最后的阿米莉娅虽然在速度和攻击力上压倒性地不利，但拿着勇者剑的同时只要大盾发动，一样会让黑斧头疼不已，更何况命中还要高出对手一筹。



假设两支均以以上组合出现的队伍在斗技场中相遇，结果将会是相当有趣的，不妨来做个简单的预测。

首先，在支援效果全部计算在内的情况下，所有人物的最终能力如下：

角色＆装备	攻击	防御	魔防	命中	回避	必杀	必杀回避
罗斯（ガルム）	53	25	21	168	118	59	40
阿米莉娅（勇者之剑）	38	32	26	163	100	44	42
尤恩（ナグルファル）	58	27	30	193	89	44	40
塞勒夫（エクスカリバー）	49	23	25	187	99	55	50
杰斯特（アウドムラ）	45	26	28	171	102	39	47

小小地总结一下，在5名角色之中，获益最多的无疑是中心人物罗斯了，炎雷支援提供的数值修正非常全面，而尤恩的光属性也仅仅是缺少了必杀回避而已，命中、回避、必杀全部有大幅度地提升，使得罗斯在与任何对手的交锋中都不会有明显的缺陷；阿米莉娅也差不多，在防御稳居第一的同时，靠着支援效果，回避值甚至超过了装备风刃的塞勒夫，可惜命中率方面依旧没有很大起色；尤恩就比较倒霉了，虽然攻击力又进一步地强化，命中率由于武器本身就很高，基本上不成问题，最气人的是老师提供的风属性支援竟然没有任何回避加成，好在职业本身的物理防御就有24，加上支援后遇到任何对手都不会被一回合解决，因此生存率并不受太大影响；而相对的，贤者的处境就比较悲惨了，风属性的支援效果实在不怎

防御回避都很低，攻击力修正很浪费，要是加到防御上哪怕1点实用性也会大大提高，必杀率再高还得看运气；杰斯特则和罗斯一样，能力加得很平均。

第1回合，攻击方可以有如下几种选择：

1.エクスカリバー(dam28 hit69%)VSガルム(dam30 hit69%)

可以看到，这是一个比较拼命的选择，因为一旦对手的反击命中，接下来的攻击就是致命的，但是下回合同样可以用尤恩将他击倒，只不过是在双方各损失一人之后交换了一下攻击的顺序而已。

2.エクスカリバー(dam23 hit87%)×2VS勇者剑（dam15 hit64%）×2

塞勒夫惟一占据优势的选择，也是打开局面的最好做法。不过要是不幸两剑全部命中，对手的黑斧下回合还是有机会放倒他，再加上将军的大盾要是发动的话，结果还真不好说……

3.アウドムラ（dam21 hit68%)VSガルム(dam26 hit51%)

这个和上面的情况就大不一样了。在同样都是3下KO的情况下，アウドムラ的命中就要高出一个档次了，再加上アウドムラ的魔防+5的修正使得就算被黑斧的反击命中也不会立刻被尤恩秒杀，因此完全可以放手一搏，只不过遗憾的是，对手行动时只要黑斧不主动攻击，下回合还是没有机会干掉，虽然是较为稳妥的打法，但是结果将直接影响到后面的进程。

4.アウドムラ（dam22 hit72%)VSエクスカリバー(dam21 hit85%)

在命中率上处于下风又不能对对手造成致命打击的情况下主动进攻是不大明智的做法，不过在双方都上70%的情况下，对手估计也不大愿意主动攻击。

5.アウドムラ（dam18 hit82%)×2VSナグルファル(dam30 hit91%)

尤恩强大的攻击命中以及不低的防御力让任何人攻击他之前都要三思，这样的选择杰斯特几乎是必死的，虽然下回合可以用黑斧干掉尤恩，但失去了对抗对手黑斧的最佳手段，自己的尤恩又不能主动攻击，再下个回合自己行动时就会显得捉襟见肘。

不难理解，在会被追击的情况下，阿米莉娅和尤恩是不大可能先手进攻的，但他们各自的特点却成为了防守反击和扭转局势的最好手段，而罗斯则同样因为尤恩的存在而不敢贸然出手。这样攻击的主力就只有杰斯特和塞勒夫了，杰斯特的攻击目标只能是武器方面被其克制的罗斯，即使不能够速战速决也可以起到消耗对手的作用，反观对手，51的命中却还不至于让他的反击一定落空，只要1发命中，仍旧不会吃亏；而塞勒夫也同样只能欺负一下速度慢的阿米莉娅。不过不管怎样，运气成分是相当大的。

当然，在实战中也会有其他可能的变化，比如狂战士在原本就不会被追击的情况下可能会考虑放弃黑斧而选择ソードキラー来克服武器相克的劣势或者干脆在出场人员上做些调整等都会使情况变复杂，这里就不再一一讨论了。

最后，补充一点关于本作中角色skill的内容：

司祭

对魔物有特效。战斗时，所持武器攻击力X3。持S光时，按圣器对魔物的特效算，武器攻击力X2。

ザマナー

召唤。召唤是随机的，但级别越高便更容易召出来能力高的亡灵士兵，另外，隐藏人物利昂也具有召唤的能力，而且召唤出来的亡灵士兵能力要比一般的强一些。

スナイパー

必中。作用为必定命中，发动条件是按自己LV%来计算。

アサシン

瞬杀。作用为一击必杀，发动必杀后的有一半的概率发动。

ワイバーンナイト

贯通。作用是无视敌防御力进行攻击，发动条件是按自己LV%来计算。

ジェネラル

大盾。作用是防御敌人的一切攻击，发动条件是按对手LV%来计算。

另外关于特效，效果是不可叠加的，也就说如战斗单位对战斗单位的特效以及某系列武器对战斗单位的特效要输于个别武器对战斗单位的特效。

例子：司祭拿S级光对魔物时，特效判定为圣器对魔物的判定，本身特技对魔物的特效则没有作用了。同理，用S级弓对飞行系魔物时也只判定圣器对魔物的特效。

文 huanmeng 编 铭风

超级守护英雄水晶研究



众所周知，在游戏中想要使用除主角外的隐藏人物就要在攻关过程中尽量收集水晶，从而提供给博士用做细胞研究。而且水晶也能够提升人物的等级，让过关更加轻松，可说十分有用。水晶的数值由颜色(绿<蓝<橙黄<七彩)和体形决定，而在ENDLESS模式中，同种水晶数值还会因时间出现细微差别。这里就为大家讲解一下水晶。

SUPER HARD模式下各关的特殊水晶

1-1：在下落关卡中，最顶端有只带500水晶的红GOBLIN，如果中途落下可用R将落下的石头击碎，不过得到的水晶只值5。



1－4：前段时只要不击倒带队的红色士兵，蓝色士兵就会不断出现。

1-4：树木着火后不可毁坏，所以忌用火系魔法，此处距离出口有一定距离时可反复刷出士兵。



1－5：击毁全部石壁后返回入口会出现一只巨型GOBLIN(1000水晶)，关底BOSS无法击毙，所以尽量保证得到4个柱子的水晶。

2-1：自爆的红史莱姆(200水晶)要从其头顶攻击或用相克魔法攻击，用A+B可以将其弹到地上让其自爆解除；在与银次郎(GINJIROU)对战时用R反击从两侧飞出的喽罗可得红心。

3-8：用R反击空中堡垒放出的魔法可掉出20水晶。



3-16：只要不朝前走此处的士兵会不断刷新(水晶/心)、以起点立柱(如图中红圈所示)为参照物，抵达第四根之前时返回可遇见白色的巨型史莱姆(10000水晶)。

5-7：将蓝色的HEAVY GEAR击倒其周围的魔法屏会自毁掉出水晶。

5-8：浮台上要用Counter+攻击，来得到敌人身上的水晶。



5－9：击碎所有水晶后往回走可见白色哥布林(20000水晶)。

隐藏人物与水晶

STORY MODE：通过付出一定数量的水晶便可打开，在不同难度中的人物的价格是不一样的，例如在NORMAL中GOBLIN需25000水晶，要出现下一个人物要再多5000水晶，在EAZY中GOBLIN要37500。通过STORY MODE中得到的人物要通关后才能使用，在ENDLESS和TIME ATTACK模式中得到的即可使用。



TIME ATTACK：时间越短隐藏人物完成率越高不过到后期差别不大。用前+A的重击可秒杀敌人，超级模式发动后注意捡掉下的绿心延长爆走时间，被围攻时用A+B弹开敌人。

ENDLESS：人物对水晶的要求比STORY MODE中低，敌人掉落的水晶品质随杀敌数逐渐上升，杀敌数跟隐藏人物无关，敌人在200后都以超级模式出现。

最后说一下，日版中用得到的人物通关后可在故事模式之外使用人物的巨型和缩小版。

洛克人EXE4 秒杀BOSS详解



对EXE4有些了解的玩家一般都应该知道这样一件事情，就是NAVISP的攻击力是根据干掉SP所用的时间的长短来决定的。如果能够在10秒内干掉NAVISP并取得S的评价，就可以使SP的攻击力变为最高！（不能用暗黑芯片）一般来说，除了要一定的运气以外，还要一定的技术和特定强攻组合芯片。而秒杀NAVISP用的都是同一战术思想，就是在多段攻击后面狂加攻击力！如果能够创造出完全同步的话就更好了！（影像收录）

那么废话少说，转入正题。我这里要向大家推荐的秒杀方法是曲棍球3（エアボッカ－3）连射的战术。优势如下：1.芯片得到确率高；2.连续攻击容易形成同步状态；3.可以进行连续攻击；4.成功率较高。

具体操作如下：把クイックゲージ这个槽设成默认，一开始就用（这样可以在10秒内用两次芯片），必须放入抢地×4（エリアスチ－ル或スチ－ルセリ－），攻击+10×4（アタック+10）。另外必要放入的MEGACHIP如下：满槽*（フルカスタム），双点*（ダブルポイント），攻击+30（アタック+30），如果对自己操作没信心，可以放4张隐身……然后！就是本次的重头戏，曲棍球3，一定要放满4张！然后再放入4张曲棍球2，其余的就随便了。对自己的反应有信心的人强烈推荐反击的*号CHIP（カウンタ－），因为成功后不仅可以使对手麻痹，更可以创造出一个完全同步状态！程序方面最好装上超级装甲（ス－パ－ア－マ－）这样被打中也不会使评价降低。还有CUSTOM（カスタム）也是一定要装备的，可以提高确率！作完准备后，BATTLESTART！



首先，使用快槽+抢地。注意！只能使用一次！然后加上一个COUNTER定住对手，要点在于一定要把对手定在中间一排，如此方能最大限度地发挥曲棍球的威力！在定住对手，或对手露出破绽时，就应该果断出手，同时把能附加的攻击力全部附加上去！一般的BOSS被连射2–3个就挂了。

对于一些特殊的BOSS此法无效！例如激光人，金属人，因为他们没有受创硬直时间。所以，以上的攻击就很难全中……这里就暂且举一些实用的和强力的组合。

1.沙地+龙卷风的组合。龙卷风可以攻击8次，如果地形是沙的话攻击次数将翻倍，也就是16次，况且，对手脚下是沙，还不能移动。游戏初期就可以使用。如果加上双点的效果，再有同步的话，伤害将是(20+60)×16×2=2560！

2.暴太阳枪组合。说白了，就是放入4个太阳枪的P.A.，因为攻击力高（800）且破防破隐身，所以很好用。不过这些芯片太难搞到，所以不是很推荐。

3.火散弹（P.A.）+诅咒人偶。先放草地，然后在对手正中间仍一个人偶，对着人偶放火散弹(P.A.)。同步状态下伤害是300×2×2+999=2199！虽然要比较多的辅助条件，不过这个组合的命中率和伤害都是相当不错的。

4.超级机关枪。说白了，就是狂加攻击力。双点+(攻击+30)就可以达到恐怖的威力！(20+60+30)*12，大家自己算，要是同步的话，威力就更大了！

5.圣域+圣枪组合。这个是威力最大，条件最苛刻最要运气的一个组合。一定要配合数字或搜索魂来提高几率，具体可以看录象。

还有个难点就是阴影人（也叫蝙蝠人），因为他一旦受到CHIP（太阳枪不算）的攻击就会立马分身成4个小蝙蝠溜走，非常讨厌！不过是那四个蝙蝠中有一个是真身，命中的话也能够给予伤害。可以先用蓄力攻击把他打散，然后用强力的组合进行攻击！



最后再说一下本游戏的究级强力隐藏BOSS——FORTEXX，这个家伙比FORTESP还要强很多！速度快，攻击力高，最要命的是有一个会不断再生的罩子，耐久力150。所以说，对付的要诀就是一个字——快！最好的方法就是当他攻击时打断这一招！如此一来，他就不能回复防护罩了。当你无力来破罩的时候，可以用“强风”来吹掉他的罩子。然后使用曲棍球战术便可，录象只用13秒即放倒。

说一下技巧方面，因为SP很难遇上。最好的方法是先放上一些回复，强攻的CHIP，遇到后先不顾评价时间地干掉SP一次。之后马上用一个敌人搜索的道具（エネミ－サ－チ）价值10000元，不要吝啬钱。这个道具的作用是以极高的概率再次遇到刚才战斗的敌人。使用以后马上SAVE，然后就考验大家的水平和运气了，如果遇到FORTEXX可不要放过它。祝大家秒BOSS愉快！



火熱秘技

GBA 最终幻想Ⅰ·ⅡAdvance

◆白魔法エスナ的特殊效果

白魔法“エスナ”具有解除异常状态的效果，不过很多人都不知道，它其实还具有复活的效果。当把它的熟练度升到“LV6”后，它便具有复活的效果了，虽然复活后的角色HP只有1点，但也算是救命了。





◆神经衰弱

当获得雪上船后，乘上雪上船按住A键不放，连续按B键22次便可玩隐藏的迷你游戏“神经衰弱”。这是一个考记忆的小游戏，最后根据成绩好坏会得到相应的奖金和道具。



失误次数	奖金	奖品
0	20000	エリクサー&コテージ
1	15000	エリクサー
2	10000	フェニックスのお&コテージ
3	5000	フェニックスのお
4	2500	エーテル&きんのはり
5	1500	エーテル
6	500	きんのはり
7	300	ハイポーション&どくけし
8	200	ハイポーション
9	100	ポーション&どくけし
10以上	0	ポーション

◆青蛙神经衰弱



当你将青蛙术“トード”的熟练度练到16级，再次玩神经衰弱的迷你游戏时会发现人物头像都变成了不同颜色的青蛙。此时获得胜利后得到的奖金会大幅提高，而奖品也超级珍贵。

失误次数	奖金	奖品
0	40000	正宗刀(マサムネ)
1	25000	イージスのたて
2	10000	げんじのよろい
3	5000	げんじのこて
4	3000	げんじのかぶと
5	2500	エルメスのくつ
6	1500	げんじゃのちえ
7	1000	せいじゃのこころ
8	500	バッカスのさけ
9	300	つめたがい
10以上	0	无

◆“神经衰弱”无敌必胜法

“神经衰弱”的奖品非常诱人(尤其是“青蛙神经衰弱”的奖品)，但是要得到它们难度也相当高。下面教大家一招必胜法，掌握此法后你便可以在游戏初期就拥有大量金钱和强大装备。具体步骤如下。

1.第1次游戏时记住配置图案。

2.第2次开始游戏后，按B键放弃，然后按A键再开始，再放弃……这样来回31次。(注意不要退回到地图画面)

3.第32次开始后，图案的配置就和第1次一

样了，这样照着第1次来玩就是了，做到“0 miss”应该是小菜一碟了。相信大家此时也应该明白了——“神经衰弱”的第1次和第32次图案配置是一样的，所以，重复以上步骤，想得到什么奖品就可得到什么了。



▲记下第1次的图案配置。

GBA 乐高骑士王国

◆100%完全过关密码

第一关：DBBHBDD

第二关：SBBHTBG

第三关：WFDBRDP

第四关：DKGHTBZ

第五关：HYGKRFZ

第六关：WYPFTKZ

第七关：TZZPVYZ

第八关：YZZKRYZ

第九关：YZZVZYZ

GBA Action Man：机器人侵袭

这是近期一款非常爽快的动作游戏，是以知名的玩具“Action Man”为主角制作，推荐大家试试。

◆选关密码

密码	关	密码	关	密码	关
REDWOLF	2	BEACH	8	LABO	14
FLYNT	3	JURA	9	KONGO	15
MOTHER	4	AIR	10	BASIC	16
MOTOX	5	SURF	11	ROCKET	17
TEMPLE	6	SEWERS	12		
ACTION	7	TUNNEL	13		



◆其他密码

JUNGLE	完成“Adventure模式”，开启“Advance模式”
MAXIM	开启全部隐藏要素

GBA 横行霸道Advance

这个在PC上大红大紫的系列也在最近登陆了GBA，感兴趣的玩家可不要错过。



◆开启坐标

在游戏中同时按A+B+START便可开启坐标显示。

◆跑动不会累

完成12件医护任务后，跑动时就不会累得停下来了。

GBA 托尼·霍克职业滑板 地下竞技

◆跳过训练模式

在标题画面按住R，然后顺序输入←、↓、START、START、→、↑、↑、L、↓，便可以跳过训练模式直接进入游戏。

GBA 后院篮球

这是一款3对3的篮球游戏，队员都比较有趣，大人小孩一起上阵，喜欢篮球的玩家不妨来试试。

◆所有的投球变成灌篮

在比赛前的对阵画面（如图），顺序输入“Select、Select、B、B、Start”，进入游戏后所有的投篮都变成了灌篮，你可以看到自己的角色飞过大半个场地把球灌进对方的篮框，夸张无比，不过也要注意，敌人的投篮同样也是这样。



◆无限Turbo

在比赛前的对阵画面，顺序输入“↑、↑、←、→、B、A”，便可以无限Turbo了。

PDA专页

Vol. 04

文 江西恐龙 编 LIKY

PDA必备软件

上次江西恐龙为我们介绍了PDA购买方面的知识，是不是有玩家已经忍不住入手PDA了呢？如果入手了的话，这次专页的内容肯定会对你们大大有益，这次江西恐龙将为大家讲讲PDA的一些基础知识——PDA上的必备软件。

基本上，PPC就相当于一台微型的WINDOWS XP，所以PC上可以进行的一些日常功能都可以在PDA上正常进行。这里需要知道的是，PPC和PC版的运行软件不是通用的。由于先天硬件的不足，同样版本的PPC版软件在功能上都会比PC版软件差一点，但一般PPC版软件会尽量朝PC版软件的各个优点靠。至少目前看来，PC上有的软件，只要有PPC版，那么在运行时的感觉是差不多的。就拿WINDOWS MEDIA PLAYER播放器来说吧，同样都是媒体播放器，PC版的文件大小比PPC版大了很多，在功能上PC版比PDA版多了很多。不过既然是播放器，那么只要最重要的功能没有删减就行了，在PPC上其主要功能"观看WMV格式动画"得到完美"移植"，这就已经足够了。这说明PPC的实用性是非常高的。



目前PC上的大部分日常软件都有PPC版本，比如WINDOWS MEDIA PLAYER播放器、RAR压缩包软件，REALONE播放器等等。如果说游戏也算是软件的一种的话，那么《帝国时代》、《极品飞车》等等优秀的移植游戏的表现肯定会让你大吃一惊的。我们先来看看PPC上有哪些值得注意的软件。

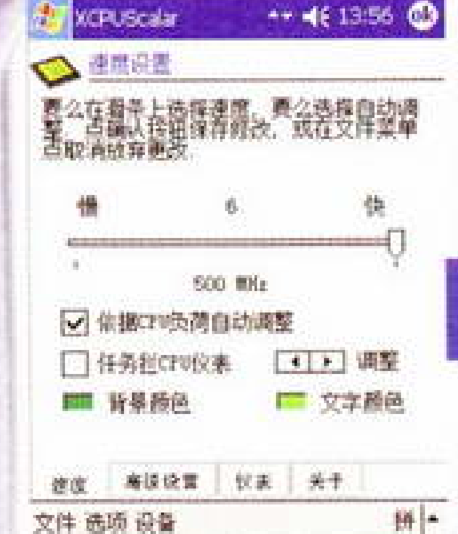
与PC相连软件 ——ACTIVE SYNC

这是个装机必备软件，几乎所有的PPC原装光盘里都会带这个软件，所有的PPC软件安装都是靠ACTIVE SYNC来实现的。很多人在初次接触PPC以前，都以为PPC软件是将安装程序从PC上传到PPC里，然后在PPC里打开安装的。实际上PPC软件的安装过程是这样的：首先在PC上安装好ACTIVE SYNC（安装一次就行了，以后就不管了）。打开PC和PPC，用USB线连接两者，然后在PC端双击PPC软件的安装程序，这时候ACTIVE SYNC会引导PPC软件的安装，一般连续点下一步就行了。（题外话：人们开始对此安装方式感到烦琐费时。于是，破解绿色软件也因此诞生了。破解绿色软件的安装可以说超级简单易懂，因为它根本不需要安装！玩家只需要直接将破解绿色软件上传到PPC里，然后在PPC里打开就可以正常运行了。）



超频软件 ——XCPUScalar（软件大小：140K左右）

一个简单易懂的超频软件，最新版本是2.7版。它可以针对Pocket PC 2002和Windows Mobile 2003系统的处理器做出超频优化，支持从100MHz到530MHz之间所有常用的频率。使用

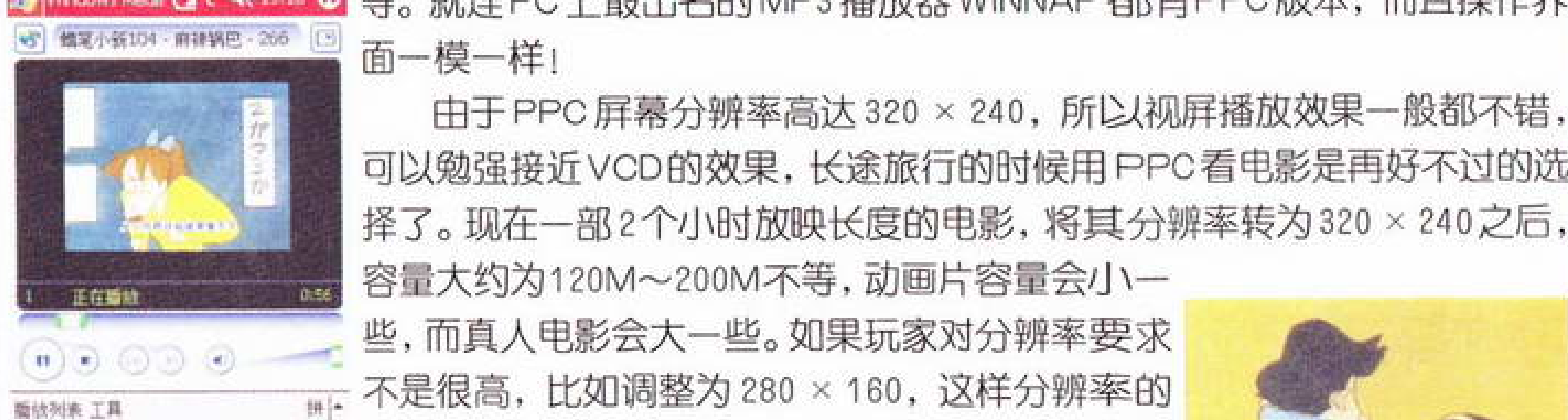


方法就是开启XCPUScalar，然后选择想要超到的频率就行了。有了这个软件，超频就像打开一张图片一样简单！之所以向大家推荐这个软件，是因为在使用了它之后，PPC上的模拟器运行速度有明显提升，可以说是游戏玩家的必备软件之一！

媒体播放软件——RealOnePlayer播放器等

PPC本身自带了WINDOWS MEDIA PLAYER播放器，它支持WMV、MP3等格式的动画、音频文件。如果大家还想看RM等格式的动画，那么方法有很多种。一是可以安装RealOnePlayer播放器等，二是可以利用一些视屏转换软件将RM文件、MPEG文件转为WMV格式。

PPC上的媒体播放软件多达数十种，比如常用的RealOnePlayer播放器（软件大小：1.45M左右）、BetaPlayer播放器（软件大小：1M左右）等等。就连PC上最出名的MP3播放器WINNAP都有PPC版本，而且操作界面一模一样！



由于PPC屏幕分辨率高达320 × 240，所以视屏播放效果一般都不错，可以勉强接近VCD的效果，长途旅行的时候用PPC看电影是再好不过的选择了。现在一部2个小时放映长度的电影，将其分辨率转为320 × 240之后，容量大约为120M～200M不等，动画片容量会小一些，而真人电影会大一些。如果玩家对分辨率要求不是很高，比如调整为280 × 160，这样分辨率的电影容量不会超过100M。分辨率调小了，PPC仍旧可以满屏播放，只是画面变模糊了。整体说来买张256M的SD卡是勉强够用了。只是装了一部电影之后，软件和游戏就不能多装了。如果钱够的话，那么为自己心爱的PPC买一张512MB的SD卡那简直是绝配了。卡的售价大约在750元左右，值不值得全看各位自行衡量。



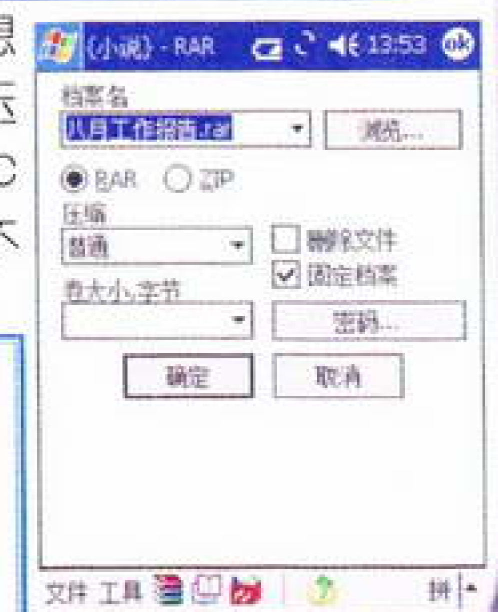
看图软件——Picture Viewer（软件大小：270K左右）



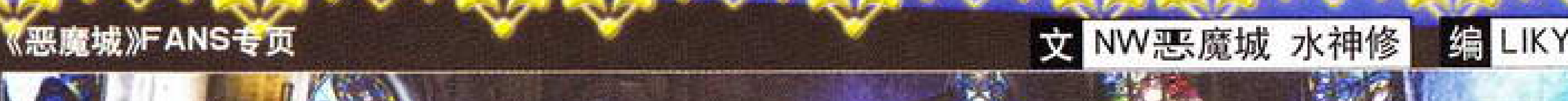
有点类似PC上ACDSEE的看图软件，由于在设计上是完全针对PPC优化的，所以有着占用空间小，运行速度快的骄傲成绩。界面操作通俗易懂，并且支持支持bmp、2bp、jpeg、jpg、gif等等图片格式。自带的一些看图功能强大得另人不敢相信——自定17种图像背景颜色与8种缩图规格大小；6种图形百分比缩放模式，快速调整浏览图形大小；图形向左、向右、上下旋转设定；记忆体节约模式，能够自动侦测读取适合的图档规格，加强读图效率；横图自动旋转功能，增加横图检视面积……要知道这个软件只有200多K啊。

压缩软件——RAR（软件大小：300K左右）

这个想必不用多说了，当玩家从网络上下载到压缩文件时，或者你想将你的某些文件打包发给好友时，你都要用到这个软件。RAR的优点是压缩率大，速度快。而且还支持非RAR压缩文件。个人感觉这个软件在PPC上用到的时候不多，很多解压或者压缩工作我都会顺手在PC上完成。不过反正软件才300K，在PPC上装一个也无妨。



除了上面介绍的那些软件，PPC上还有大量的应用软件，比如界面主题管理程序FunnySnake.ThemeKing，它可以让你的PPC根据设定而定时换桌面；又如另外一个看图软件PicturePerfect，它能以幻灯片的形式来播放你的图片；掌上法律辞典这个软件可以让你学习一些法律知识；PPC上的一些小游戏更是乐趣无穷，比如国际象棋、扑克牌、华容道等等，这些我们以后再慢慢介绍吧。





吸血鬼之馆

"《恶魔城》专页"隆重开张！

LIKY：各位《恶魔城》的FANS，"《恶魔城》专页"终于开张了，相信大家期待这一天已经很久了，毕竟"《恶魔城》系列"在国内是深受广大玩家喜爱的游戏，尤其是GBA上《月轮》、《白夜》、《晓月》三部曲令无数玩家领略了《恶魔城》的魅力。《掌机王SP》将为喜爱"《恶魔城》系列"的玩家提供一片天空，在这里你们能了解许多有关该系列的有趣东西，同时也希望大家能积极参与其中，积极投稿。

被传承的细节——血之泪（Bloody Tears）

"《恶魔城》系列"在世界范围拥有广泛的人气，由于剧情主要部分是家族宿命，为了带给玩家世代的延续感，除了城堡、猎人、吸血鬼这些基本的构架之外，制作人还会注意细节上的一些处理，有些被不断地沿用，成为了经典要素，而本文正是藉着介绍这些传承要素，使广大玩家对《恶魔城》有更多的了解。阅读下面的文字，建议放上SS版《月下》RICHTER在时计塔的配乐：《Bloody Tears》。

人类用眼泪宣泄情感，人类用眼泪来伪装自我。关于眼泪，古希腊有一段传说。在北方晴朗的寒冻之夜，向天空的西南端望去很容易找到威武的猎户座。相传守护神奥利安是海神波塞冬之子，也是个英俊而出色的猎手。他与月神阿尔忒弥斯相恋，这使得月神的哥哥太阳神阿波罗很生气。一日奥厉立安全身浸在海水中，只露出头部，远远望去像块礁石。"恰巧"飞过的阿波罗要看看妹妹的箭术如何，把那块"礁石"指给了她。阿尔忒弥斯毫不费力地射中了目标，不负狩猎女神之名。当她落到海面上时才发现自己错杀了恋人奥立安，在无限的悲痛之中流下了一滴血之泪，为此连冷酷多情的宙斯都唏嘘不已，于是就有了后来的猎户座。这段悲剧固然凄美，然而这是历经岁月转变而来的浪漫。

实际上在许多已消亡的古老文明中，鲜血代表的是流动的生命，亦象征着死亡，古代人类因此对鲜血崇拜并且恐惧。所以血之泪作为一种异化的事物，在涉及宗教怨念复仇，渲染神秘不安哀恸的桥段中历来不可或缺。十字架上耶稣像的血泪屡见不鲜，远及东方的中国也流传着佛像流泪的传说。以镜头为语言的电影出现以后，血之泪便遭遇近乎泛滥地运用，神秘感荡然无存。而到了同样有宗教背景的《Casltevania》世界，血之泪却被赋予了另一种内涵——宿命轮回之痛。笔者认为，对吸血鬼来说，宿名在于灵魂不灭，轮回之痛正是与之相生的无尽孤独，这种痛苦会随着时间的流逝而增大。而吸血鬼的宿敌承受的是宿名的无端牵绊，也是一种痛苦。旁观者看来，轮回是一种时间的跳跃，这种跳跃在沿剧情主线创作的系列电影中得以实现，从某种意义上来说也是蒙太奇手法的运用。视频游



▲《Huanted Castle》中的镶嵌画，番茄汁一样的眼泪。

戏在发展过程中很自然地引入了这种形式，于是我们可以亲历跨越千年的传说，见证着一座魔幻之城的演变，甚至每个不起眼的细节。

自系列第二作《诅咒之封印》开始，血之泪便作为传承要素以各种形式延续至今，带给人隔世之感。当Simon义无返顾地走出小镇的时候，天边回响的BGM正是《Bloody Tears》。这是系列首次引入RPG要素，剧情从客观上被强调，伯爵的阴谋使Simon的传奇更具戏剧性，以当时的眼光来看充满张力，从而进一步奠定了这位硬汉式的英雄不朽的群众基础。(这在以后的作品中却再也看不到了，不知该说是伯爵技穷，还是制作人改用不太高明的手法衬托英雄的强大)与之相应的是音乐风格相较前作发生了很大变化。《Bloody Tears》节奏明快旋律激昂，仿佛是多愁的诗人感慨时光飞逝，英雄为宿命由衷叹息——以《Bloody Tears》为代表的二代音乐重新定义了整个系列的宿命基调，不同于前作局限在一个世代的氛围，其中暗含着续写完千年传说的意义。显然，真正经典的音乐并不需要多么技巧华丽的编排，要做的仅仅是能切合主题。



▲这是最具艺术气息的机关。

此后的制作人很少再轻易放过"Bloody Tears"，并最终使其成为经典要素。不同的制作人理念上得以统一，足见出色创意诞生前后偶然中的必然。除去那段日后被反复编排的BGM，1988年出品的街机版《Huanted Castle》还首次用背景表现"Bloody Tears"。如今见到这张游戏图片不少人会以为那是饭丝的恶搞行经，其实这只是由粗旷的整体风格造成的，但以今天的眼光来看那令人忍俊不禁的斗大眼泪，制作人也实在难逃"系列初回恶搞"的嫌疑。在这之后如果BGM《Bloody Tears》缺席，那么通常会



▲注意背景塑像的眼部。



▲《白夜》中的"血之泪"，这是对X68000版的再现。

在场景中发现端倪。多年以后故事重提，"血之泪Show"的主角似乎换成了智慧与战斗的女神雅典娜，制作人凭借X68000不俗的机能终于实现了血之泪的流动，而血之泪化为蹒跚移动的骷髅更是别出心裁。一年后的MD版《恶魔城Bloodline》之中，血之泪几乎被雪藏到了最后，破解奇特阴险的关卡牵扯了猎人大部分的精力，因为场景相对黯淡，想必为血之泪进行二周目的玩家都体会到了"找"的感觉。

转眼2002年，《白夜》的神魔共奏之曲，骸骨魔窟的塑像，巧妙的伏笔，来到表城的这个位置，不少人吓一跳，IGA监督以《白夜》测试GBA机能的同时也是很照顾老玩家的。次年，我们聆听着并不悲哀的咏叹调，鲜血用来渲染颓废的哀婉，沿着王座，沿着赤色的地毯，似乎将要倾斜出屏幕，可谓神来之笔(试想一个封闭的房间怎么可能出现那种情形)。真正可以使人在长久等待后获得惊喜的，无疑是Hard难度下特有的饰品——"血の泪"。因为联想到SS版《月下》推出时追加了BGM《Bloody Tears》(注意PS版是没有的)，在那之后IGA监督做了种种细节工作，直到《晓月》使Bloody Tears以道具形式出现，对于昔日经历风格巨变的老牌系列来说，这无疑是件好事：除了某些特定背景下约定俗成的事物，我们总能看到另一种微妙的完整性，并因此作为骨灰始终如一地去支持。


▲也许这个场面就是《晓月》美版名称——"悲哀的咏叹调"的来源。

文 马修



口袋妖怪FLASH游戏赏析

如果您是老网虫，那么您一定不会对FLASH游戏陌生，丰富多彩的以轻松休闲为主题的FLASH游戏中，有不少是根据《口袋妖怪》（又称《宠物小精灵》或《神奇宝贝》）改编的，下面马修就为大家介绍一些精彩有趣的口袋妖怪FLASH游戏。

神奇宝贝送作堆



这是一款风格清新上手简单的FLASH游戏，游戏是在9×9的棋盘上，将出现在棋盘上的棋子消去。棋子都是我们大家非常熟悉的如皮皮、绿毛虫、小海狮、圣诞鸡等的可爱精灵。游戏时每局可移动一只精灵，但移动后又会出现3只精灵；当把最少5只相同的精灵排成横、竖或斜的一排，便可将这一排精灵全部消去，且有精灵消除的那局不增加怪物；同时注意，精灵移动到目的地的路线不能被其他精灵阻挡，否则不能移动。虽然游戏规则听起来像五子棋，但玩时完全不同，各位如果对这款轻松休闲又颇具挑战性的小游戏有兴趣，不妨下载来玩一玩。

神奇宝贝对对碰



又一款非常精彩的口袋妖怪FLASH游戏，玩法类似于《上海》，要把同



行或同列中没有阻挡的相同的牌两两消掉，当然，麻将牌上的“丙条万”被换成了可爱的口袋妖怪。游戏有多种模式，包括正常的减一张牌空一个格的“一板一眼”、减去牌后右边牌左移的“拨云见日”等11种模式，各个模式的名称都非常响亮，除了前面提到的，还有“开天辟地”、“左右逢源”、“四大皆空”、“万佛朝宗”等等，实际上就是填补空格的牌的移动方向不同，但这样却使游戏玩起来千变万化，再加上轻松悦耳的音乐，玩这款游戏时有种身心俱放松的轻松感。

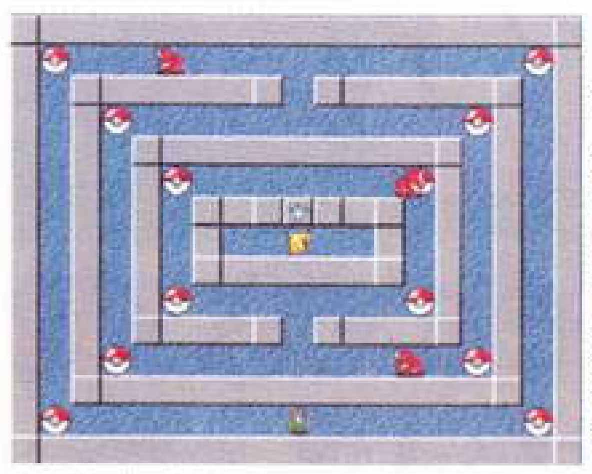
口袋妖怪对战卡片



小智和火箭队打牌决定胜负的游戏，卡片上都是大家熟悉的口袋妖怪，初期每方有200HP，HP的增减基本上是按照属性相克的，但也有例外，比如小拳石碰上比比鸟就未必占便

宜，而我方的可达鸭好像无论碰到谁都会倒霉，对方的喵喵卡片却能给对手增加HP……有趣的是在分出胜负后，火箭队还会说出“皮卡丘我们拿走了！”或“好讨厌的感觉啊！”这样的经典台词。

拯救皮卡丘



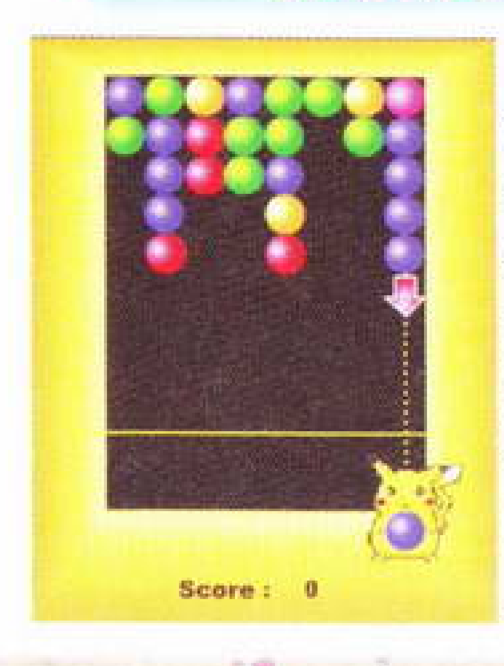
游戏要用小键盘的方向键操纵一个人在迷宫里救出皮卡丘，囚禁皮卡丘的牢狱的大门需要吃满版面内全部的精灵球才能打开。游戏一开始简单得弱智，但从第3关开始，敌人就出现了，虽然巡逻的敌人的路线是固定的，但它们的移动速度挺快，而且游戏并不只是消灭敌人那么简单，因为越往后迷宫会越难，连“仓库番”、“铺路”这样的谜题都有。

皮卡丘大作战



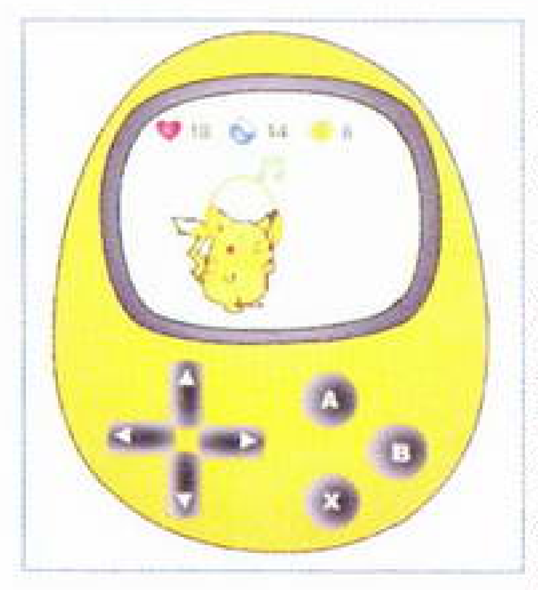
这也是一款非常不错的游戏，皮卡丘的作用相当于《打砖块》里下边那块板，而对手有长舌贝、巴大蝴、火爆猴等，其攻击方式各不相同，皮卡丘用精灵球打它们的同时也注意别被它们打到，被它们击中会扣生命力的，如果球没被皮卡丘接到，更会直接GAME OVER。游戏中还有各种徽章，其中小智徽章可以增加力量，皮卡丘徽章能加生命力，而喵喵徽章却会扣减力量。

聪明皮卡丘



游戏界面乍一看像《泡泡龙》，是用小键盘方向键来完成操作的，下键是收集彩球，上键是把收集的彩球发射出去，左和右当然就是左右移动啦，当三个或三个以上的彩球排成一列时，就可以消除掉了。大家不要以为规则简单就等于游戏也简单，很难的……

电脑宠物 皮卡丘



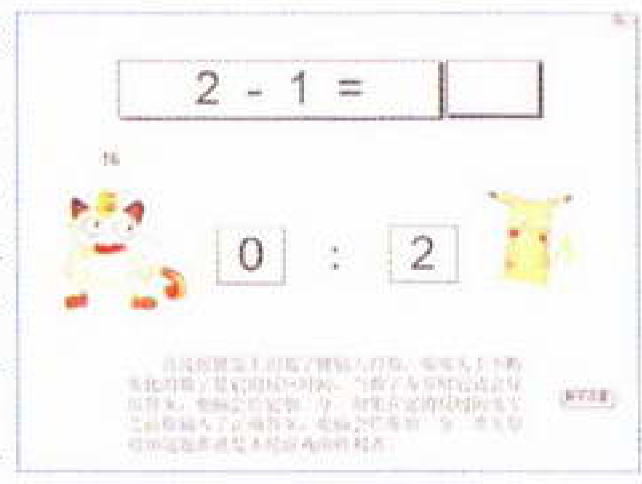
Pokemon mini不大容易买到，不过想要试一下自己饲养一只皮卡丘也没什么难的，大家看游戏的界面是不是觉得眼熟？不过游戏机上的方向键和A、B、X三键都要由鼠标控制。A是决定键，B是菜单键，X则是随时可以查看皮卡秋的状态。有兴趣的话，就下载一个游戏来饲养皮卡秋吧。

关于口袋妖怪的FLASH游戏就介绍到这，实



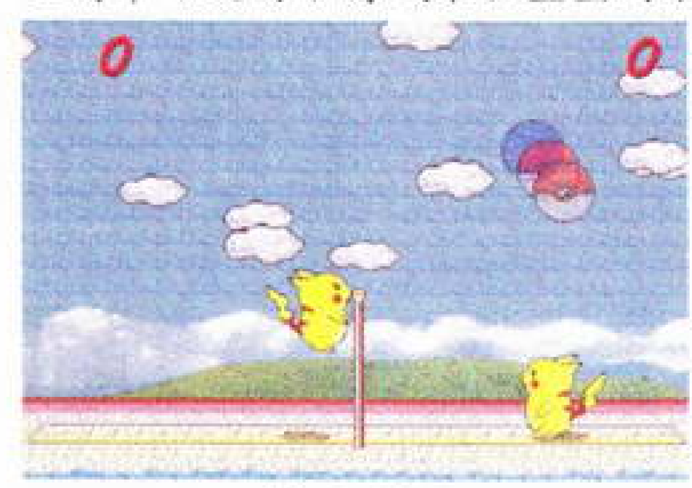
▲皮卡丘训练场

际上以这些人气怪物为主题的FLASH游戏非常多，除了以上给大家介绍的，还有《皮卡丘训练场》、《皮卡丘学算术》、《皮卡丘沙滩排球》等众多的以皮卡丘为主角的游戏，不



▲皮卡秋学算术

过这些游戏都过于简单，大都用于对幼儿园小朋友的教育——这些游戏也相当有趣，是真真正正的寓教于乐，如果哪位读者家有小宝宝的话，不妨用这些简单可爱的小游戏来和宝宝同乐一番。至于



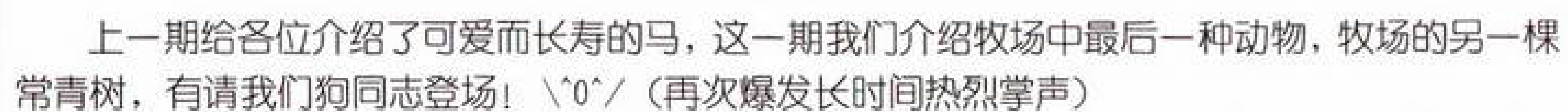
▲皮卡丘训练场

以上游戏的下载地址，太多了，搜索一下会发现很多FLASH网站都有提供下载，只是我们平时没大注意而已。

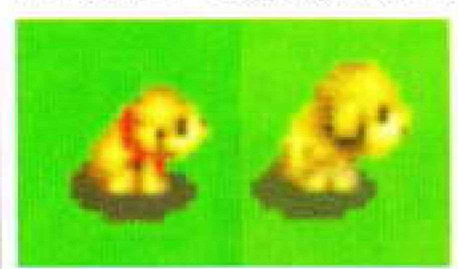








上一期给各位介绍了可爱而长寿的马，这一期我们介绍牧场中最后一种动物，牧场的另一棵常青树，有请我们狗同志登场！ \^0^/（再次爆发长时间热烈掌声）



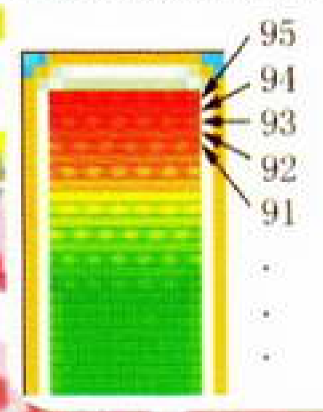
小狗刚开始游戏就出现在牧场中，来历不明（天掉下来的馅饼），就当是老爷爷的狗的后代吧，我们把这个时期的狗称为小狗，小狗吃得少长得快，在第一年的“夏30”就长成为大狗。小狗和大狗的差别主要在于小狗脖子上有一个红色项圈，体形上变化之少令不少人以为它永远都不会长大。狗和马一样可以吹口哨召唤，对口哨的反应距离和好感度有关，好感越高狗的听力越好。狗也是无需喂食的，不受恶劣天气影响，坏天气放屋外不会降低好感度。不过，狗有一个弱点，它没有马的皮厚，所以千万不要把它当劳动对象，如果用农具攻击它，它会在惨叫一声的同时会降10点好感度，这可不是开玩笑的，要知道狗的好感度一天最多才加2啊（抱狗和吹口哨），所以大家平时有什么要发泄的话找马好了，狗经不起皮鞭的说。

狗是惟一可以带出牧场的动物，也可以放在小镇的任意角落（就是狗屋放不进去 -_-b）。狗也因此多了个用途，因为大部分的村民都喜欢狗，把狗抱给他们看村民好感会＋1（每天只加1次），但是有些村民讨厌狗，抱给他们看好感会－3（每次都会减），这些村民是：镇长、里克、帕布利和所有的小精灵。前两人是狗就讨厌，无论大小，而后两者喜欢小狗讨厌大狗。

秋1日中国商人开始卖训练狗用的道具：飞碟和球（需拥有置物架）。

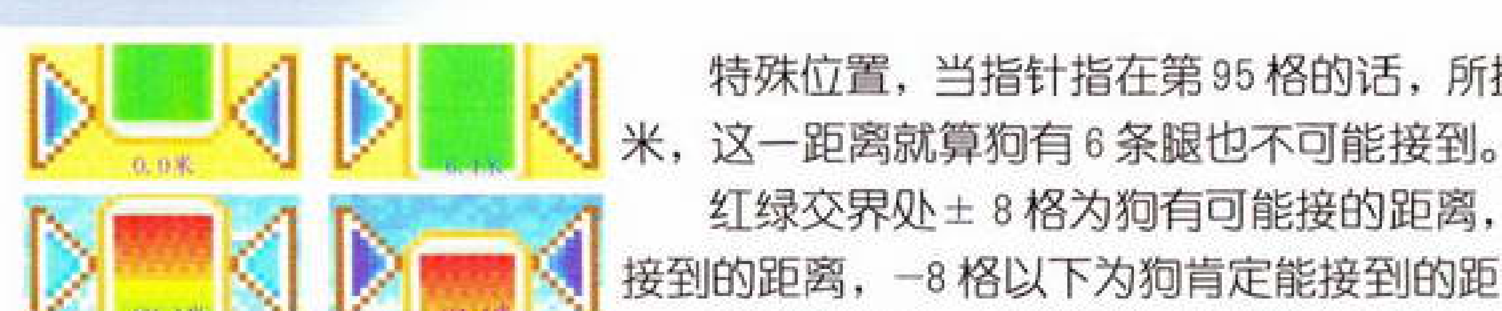
球的主要作用是训练大狗（小狗不行）驱赶野狗的能力，这个能力是游戏的一个隐藏参数，初始值0，最高255。在狗附近扔出小球（不要太远），狗会将球叼回来给你。每天玩一次抛球游戏此参数＋1，玩多次效果相同。参数提高后小狗的对球反应距离、追逐野狗的能力和寻路的本领都会提升。不过对接飞碟能力的提高没有帮助。另外，小球玩了一段时间就会损坏，要重新到中国商人那里买（奸商的劣质产品），为了充分利用损坏小球的“剩余价值”，我们可以把它送给村民。

飞碟的作用相对重要很多，也有趣很多。非冬季的晴天带上飞碟抱上大狗调查海边两小屋中间的那块牌就可以和狗玩飞碟游戏。训练有素的狗可以在参加飞碟大赛的时候赢得冠军和一个力量果实。所以，为了我们的力量果实，有必要介绍一下“训狗”心得。



看图说话，飞碟游戏中左边有一个蓄力计，蓄力计共分96格，最下面一格计为第0格，最上面一格为第95。

游戏开始后指针在蓄力计上快速滑动，按A键指针停止的位置就是你所掷飞碟的距离（以指针尖端指的下面一格为准），距离的整数部分由指针决定，而小数部分是由游戏随机决定的。



特殊位置，当指针指在第95格的话，所掷距离将固定为99.9米，这一距离就算狗有6条腿也不可能接到。

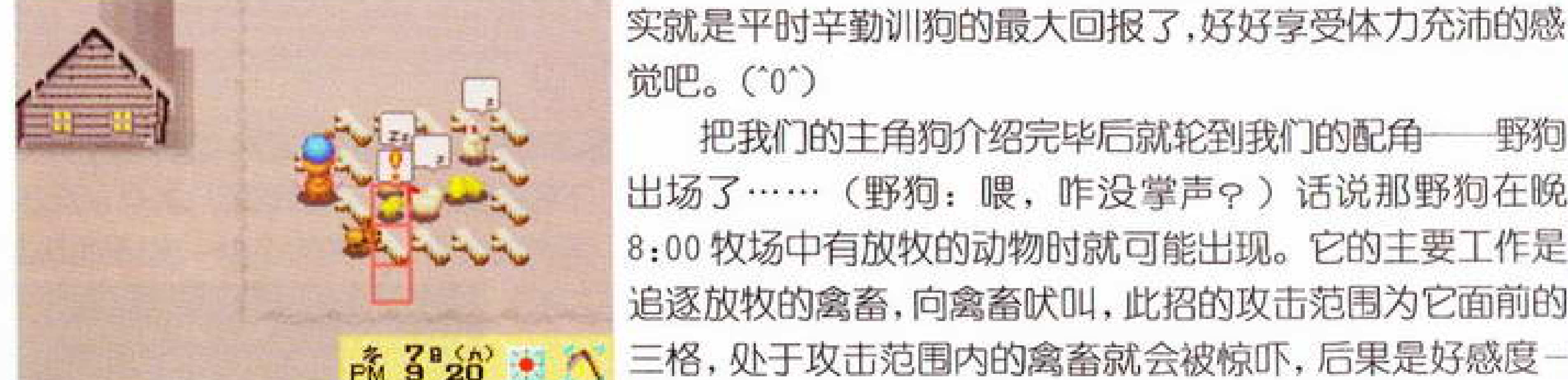
红绿交界处±8格为狗有可能接的距离，+8格以上为不可能接到的距离，−8格以下为狗肯定能接到的距离。

我们来讨论±8格这段可能接到的距离。这段距离中对狗接到飞碟的影响因素请参看《狗接飞碟表》。可以看出，只有起跑时间和奔跑速度都是快才能接到飞碟，而这两个因素都是由游戏随机决定的，所以在这段距离内的飞碟狗只有大约1/4的几率能接到。

每天的训练次数和狗的好感度有关，好感度越高可以训练的次数越多，10心的狗每天可以训练4−5次。狗只有在训练中接到飞碟才会变强，所以训练中每次接到飞碟都不要急于玩下一次，先存个档再玩。

训狗过程中也有些趣事，我们的狗也拥有家族的刨坑特性，玩飞碟时偶尔会从沙滩刨出物品，不过大多是垃圾和不值钱的矿石，但有时候也能刨到古代鱼化石这样的宝贝，没有高级鱼竿的朋友不妨用这个方法碰一下运气。

训狗千日，用在一时。有充足准备的狗就可以在夏1日入海祭大展神威了。比赛难度可是水涨船高的说，平日最好成绩越高，比赛时获得第一名要求的成绩也越高。在比赛时调查两屋中间的木牌可以看到其他狗的成绩，要超过它们的最好成绩才能获胜，所以运用S/L大法是必须的。胜出比赛获得的那个力量果实就是平时辛勤训狗的最大回报了，好好享受体力充沛的感觉吧。(^0^)



把我们的主角狗介绍完毕后就轮到我们的配角——野狗出场了……（野狗：喂，咋没掌声？）话说那野狗在晚8:00牧场中有放牧的动物时就可能出现。它的主要工作是追逐放牧的禽畜，向禽畜吠叫，此招的攻击范围为它面前的三格，处于攻击范围内的禽畜就会被惊吓，后果是好感度−10且变得不高兴（这种狗自然是不受欢迎，也难怪没有掌声），所以笔者建议放牧的动物最好用栅栏围起来。此外玩家还可以自己用农具直接对野狗进行攻击或者放出大狗（天敌）主动驱逐野狗。野狗会在晚10：00−12：00间自行离开，恶搞的话用栅栏把野狗关起来K之（关门打狗！），这样它想走都走不了（好可怜>_<），不过第二天清晨它还是会自行消失（见光死？）。

狗是我们的好朋友，终身陪伴左右，可不要把它冷落了啊，女生版中长期不管小狗的话它会被送进医院的说。闲时抱狗拜访村民，到海边玩飞碟，这也是牧场生活的乐趣之一了。

牧场趣味四格

为了让专页内容更加丰富，所以我们在上一辑的专页中添加了四格漫画。毕竟牧场这种贴近生活，且自由度十分高的游戏在四格的可塑性上是十分高的啊。不过请各位玩家注意一件事，那就是这些都是作者发挥想像力创造的改图。可不要当真哦。









文 火花天龙剑 桂木弥生　编 LIKY

Vol.06



火纹大陆

离经叛道论《圣魔》



日本媒体《FAMI通》一直以来对"《FE》系列"的评分便不低，不过也的确有那么一作它的评分没过30分，它就是91年发售的《火焰之纹章外传》(以下简称为《外传》)。其实这个游戏的品质并不差，但在当时为何评分不高，现在来说可以归结为两点，一是当时的时代所限，游戏普遍评分略低；二是其风格特点与大红大紫的一代相差太大，让人难以接受。《火焰之纹章 圣魔之光石》(以下简称为《圣魔》)风格特点接近于《外传》，也和传统的"《FE》系列"区别很大，但在今天它却得到了《FAMU通》35分之高分的评价。自然，这和现代人的游戏理念也是有一定关系。其实在现代这个游戏界里，判定一部作品背离系列常规的标准已不再只是系统方面的，而是掺杂了人物、剧情等等多种因素。《圣魔》效仿了《外传》，可以说也是一部背离传统的"外传系"作品，而《圣魔》的背离除了系统方面的，在其他方面也有许多。

主角身边的圣骑士大叔

以前说过，《FE》历代主角身边总有一个圣骑士大叔出现并跟随其左右，自然《圣魔》中也有这经典的角色，那就是传说中的塞思大叔。首先，大叔一出场那个强啊，不俗的能力值，在游戏前几关可以无敌于天下，而且他的能力和同期的帝国将军比起来也不逊色多少。再说成长率，一贯的这类一出场拥有高位职业的角色成长率都不怎样，可塞思大叔又不同了，其成长率之高连那些"年轻人"也不能和其相比，虽然成长余地略低，但只要多加凹点，一样也能很轻松地成为我军绝对主力！再加上一出场其的两样武器便已是A级，这更是强者的证明！论"《FE》系列"的骑士大叔，可能只有传说中的枪骑士菲恩才能和其相比。另外，这次男主角身边的"小红""小绿"能力有所下降，更加突出了塞思大叔的强大。说实话，本来我以为男主角身边的奥尔森将军会担当圣骑士大叔2号的角色，可谁知他竟然叛变了。不过他的成长率可不低，火花天龙剑论坛上的理查德·王大叔就将他在第5关外传一关中磨到了20级，而且能力也不低。不仅能力不错，奥尔森还是系列第一个背叛了主角的同伴，看来这次《圣魔》中的两位圣骑士大叔都够"逆天"的。



终于成为"大人"的舞娘

这个话题可以说是《圣魔》发售前一直在翻炒的，也是各大媒体纷纷报道并作评论的焦点之一。纵观"《FE》系列"，舞娘可以说是代代都有(除了《外传》)，其中以少女与女孩居多，粗略算算有几分妩媚艳丽姿色的，也就只有《系谱》中替代角色蕾莉娅了。可蕾莉娅也只是个女孩，虽然颇有姿色但脸上还带着孩子气，离真正封建时代舞者这一职业还有一些距离。特缇丝不同，她的出现打破了"《FE》系列"舞娘无"大人"的局限性。先说长相，浓妆艳抹的她给了人们(特别是男性)极大的视觉冲击，那种妩媚艳丽成熟性感的样子，真是可以让所有看了她舞蹈的人(男人居多)为之动容(其实不该是再动，应该是脱力，都被魅惑了嘛)。"《FE》系列"中有妩媚艳丽姿色的女性不少，但不分敌我，大家都是一张严肃的脸，她们该有的女人味只体现在了脸上，但！特缇丝又不同了，她除了容貌艳丽成熟，性格也是相当开放，从她身上，从头到脚，从外都内，都能嗅到浓浓的成熟女人味。具体的例子举两



▲特缇丝的真情流露。

个，她和见习魔法师尤恩是姐弟，她还关心这个小弟弟，从这我们感到了她女性特有的母性。她一直喜欢着佣兵队长杰斯特，在两人支援达到A的对话中，特缇丝最后干脆不分场合地扑到了杰斯特的怀里，虽然杰斯特一边喊着：“注意场合……”可他的心里已接受了这位艳丽开放，敢于追求自己真爱的好女子。在此让我们竖起大拇指说：特缇丝真乃是“《FE》系列”第一舞娘！

飞龙与魔物



关于“龙”的事件一直是贯穿整个“《FE》系列”的重要环节。可以说《FE》没一作缺少“龙”的(据说《外传》的最终BOSS邪神杜马也是一条龙)。可见“龙”的地位在“《FE》系列”中之高。魔物，在以剑与魔法为题材的游戏中最常见的，可是在“《FE》系列”中(不包括《圣魔》，它们只出现了一次，那就是在《外传》中，并且也只是充当了一些杂兵的角色，上不了厅堂(当然也下不了厨房)。这次在《圣魔》中则大大不同了，首先龙族的戏份被削去了不少，登场不多的几个龙人族也都不像以前那样不是火龙便是神龙，这次是很少见的飞龙族。据《火焰之纹章 完全事典》一书所言，这类飞龙不同于龙骑士所骑的飞龙，是真真正正能使用龙石成为人形的龙族。在《圣魔》中他们作为飞龙被弓箭所克的特性也是十分明显的。再说回飞龙族，这个种族在“《FE》系列”中很少登场，且没以龙人的样子出现过，可见这次《圣魔》打破了常规，让他们唱了一次龙族的主角。关于魔物，在《圣魔》中可是重头戏。最终BOSS的名字很响亮，叫“魔王”一看便知是魔族的首领，正所谓一人得道鸡犬升天，跟着它，那些杂兵般的魔物们也成了游戏中主要的敌方角色，一跃成了一线人(魔)物。第一次与第二次，第二次在“《FE》系列”登场的魔物第一次唱了主角，事情就是如此多变和不可预料的。



游戏人物设定的成人化

少年、少女的梦之冒险，某几作《FE》的确可以这样来形容。也难怪有不少人常说《FE》的人设普遍年龄过低和故事背景有些不搭配。从前作《烈火之剑》开始，《FE》的人设开始慢慢大龄化，一查资料集，出场人物(特别是我方)20来岁的人物占去了不少比例。《圣魔》的男女主角虽然也是少男少女，但在形像上比某几作的主角要成人化许多，配角之中成年人的比例也在前作的基础上增加了不少。人物形象的成化人只是人物设定成人化的一部分，真正的还在于是人物性格上的成人化。NPC角色中除了一些帝国将军外，那个总想着成为一国之主的虎目石凯瑟达也是十分显眼的，他那种想在乱世中求发展，出人头地的思想很符合现世社会的思想，和一些其他角色那样单单纯纯的理想主义完全不同。特别是他和旧友约书亚之间的对话更是深刻表现了现世社会中人际关系的矛盾和特殊性。我方角色因为有支援对话，自然是较容易刻画。特缇丝成熟与开放，就不多说了。世故的剑士约书亚更是被评为“《FE》系列”最有人情味的剑士，他在和玛丽卡的支援对话中的一句话：“我要是赢了的话……”更是暧昧地突出了成人世界中的一些无法书面表达的东西。其他的诸如天马大姐追求重甲大叔的支援对话，小斧男小小年纪就懂得买礼物讨好女孩子，这一些都说明白了《FE》人物慢慢变地的贴近生活琐事，慢慢地变地现实成人化了。



以上这些可以说是人物设定方面的背离传统，自然在系统上还有比这更多的背离，这些就有待大家在游戏中体会了。很明显，人物设定方面的这些背离传统，目的就是为了吸引更多的成年玩家和非核心性玩家，要知道过于理想性的东西对于已经有了社会经验的成年人来说会觉得太幼稚，只有现实性强的东西才会使他们产生共鸣。当然了，也只有现实性强的东西才能更有人情味，毕竟我们每个人不是生活在充满幻想的游戏中，而是活在实实在在的社会中。

《圣魔》中没有在相貌或是其他方面特别出众的人物，但人物整体上来说刻画得较为成功，并没有忽视任何一个角色。因为人物性格现实性强，所以给人感觉都是有血有肉的。对于这种人物设定上的离经离道，我个人是持赞同态度的。最后说一下，有关《圣魔》的攻略本或是资料集现在还没推出的消息，不过大约也就是这一两个月应该会推出一本初步的资料集，而那种带着人物图和详细资料的资料集可能要等到明年了。

文 猫太



大家好！我们又见面啦！现在读者们在玩着什么游戏呢？让我猜一下，嗯……我想你们都在玩《塞尔达传说 神奇的小人帽》吧！当然，这次的《塞尔达》并非老作品的移植版本，而是一款全新的游戏。第一次进入游戏时，觉得这次的林克好可爱啊！尤其是不带帽子的样子！（读者：喂……这里好像是“索尼克专递”吧！怎么说起塞尔达来了？）哎呀……哈哈！说回正题吧！这次的“索尼克专递”除了版式稍微改动了外，还针对内容作了轻微的变化，不知道大家有没有发觉呢？因为最近并没有关于索尼克新作的消息，而且也几乎没有读者来信……（每次看信箱都有一种“站在路边，被卷着树叶的寒风迎面吹来”的感觉）因此只好把更多关于索尼克的周边东西带给大家了！这次登场的是同人漫画，主要是以爆笑为主！希望从简单开始，得到大家的支持！

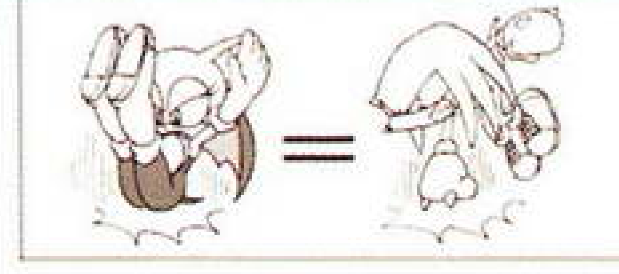


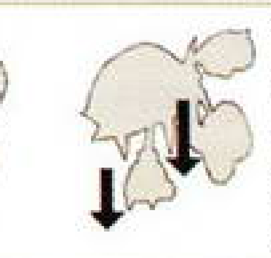
▲日本发售《索尼克A2》前用的宣传纸板，好想要啊！

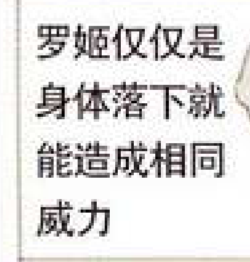
阴影老师









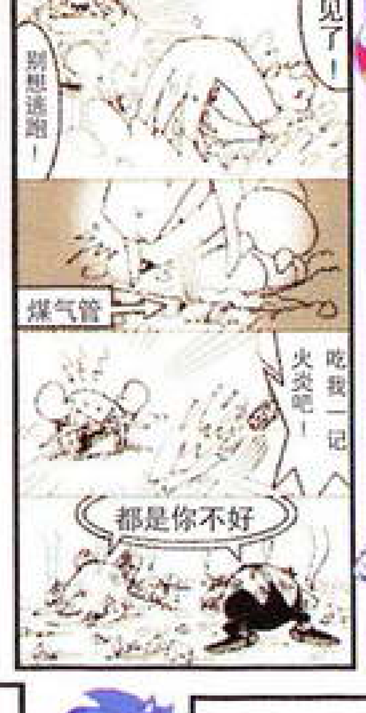








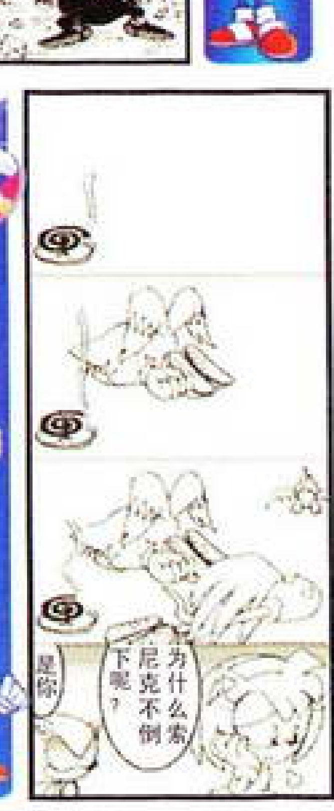
煤气管



钓鱼



「蚊」香





索尼克 T-SHIRT

这两件 T-SHIRT 是官方认可的衣服。白色那件并没有什么特别之处，但黑色那件就是猫猫最喜欢的图案。黑色的衣服加上索尼克的眼睛，这种风格真的好帅啊！如果玩家有条件，也可以按照这两种风格制作自己喜爱的 T-SHIRT 哦！





我们的索尼克



▲来自《索尼克X》的同人画。左边叫克利斯的男孩就是动画中的人类男主人公，他可是索尼克的救命恩人哦！（把掉进游泳池游不上来的索尼克救上来）



▲画这张图的人犯下了一个很大的错误，那就是索尼克根本不会游泳。而且在画中，索尼克也没有带上氧气罩，看来不到一会就……

▶宝物猎人 2 人组？可惜，他们在游戏中可是对手哦！但由于性质相同的关系，Fans 喜欢把他们两人扯在一起！（其实纳克尔斯害羞的样子还是很可爱的）



▲篮球版索尼克！不过他跑得那么快，跳得也那么高，应该在一瞬间就能灌篮了吧！但最怕的是他变成滚球冲刺时，被对手误会成篮球抓了起来，然后……



▶拟人化后的索尼克、阴影和纳克尔斯。3人的表情都十分“酷”，与原来的样子和神情都十分类似。什么时候在大街上见到这样的人一定要把他拉住哦！

Vol.06

文 kenyo 编 LIKY



可爱的《西林》、《特鲁尼克》游戏周边

在上一辑给大家介绍了不少《西林》的玩偶周边，很可爱吧，这次继续给大家介绍一些极品周边，其中也包括了《特鲁尼克》的周边，都是相当珍贵的东西哦。



▲同样是《西林GB2》救助活动的奖品，人气第2的怪物琴塔拉的玩偶。救助排名第1位的玩家可以得到，仅送出1个。此玩偶也曾经在《西林2》的第2次官方活动里作为最高奖品送出过1个，可称为梦幻级的奖品。



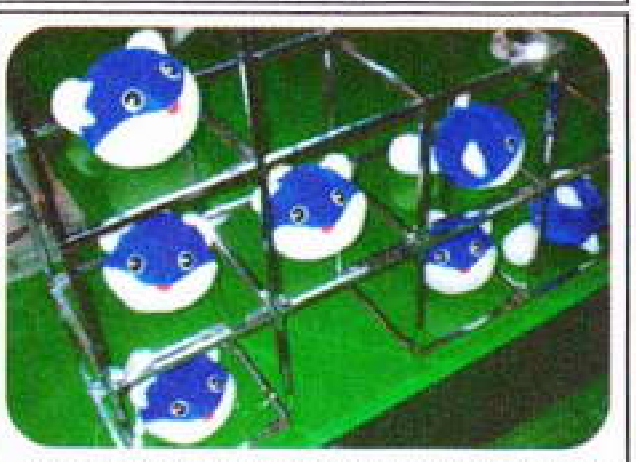
▲《西林GB2》救助活动的奖品，有CHUNSOFT社长中村光一亲笔签名的海报。救助排名第2位的玩家可以得到，仅送出1张。



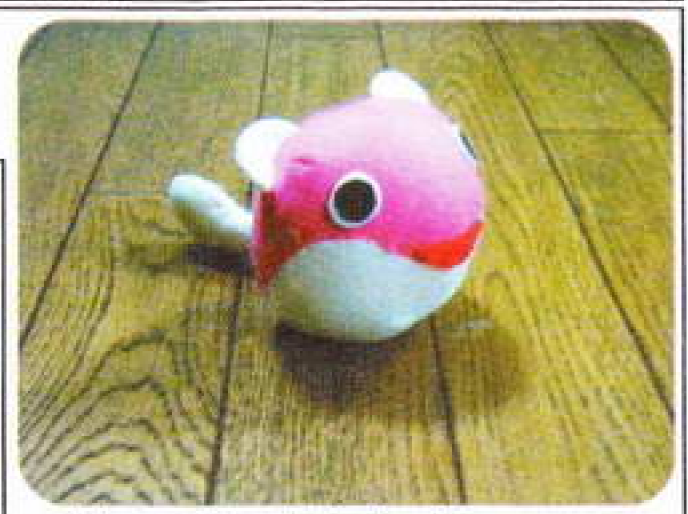
▲CHUNSOFT历来都把《风来之西林》里最具人气的怪物玛姆鲁的超可爱玩偶作为官方特别活动的最高奖品，而且数量非常稀少，让无数渴望一亲玛姆鲁芳泽的玩家无不顿足叹息。CHUNSOFT为了感谢玩家的支持和抚慰玩家，就推出了"玛姆鲁玩偶重制版"，每个价格2500日元，只在特别活动的现场贩卖。后来在玩家的强烈要求下，又再制作了500个，仅在官网接受预订。看看照片中的这位玩家就买到了3个，国内玩家是无福消受的了(T_T)。重制版与奖品版最大的区别就是玛姆鲁的眼睛处，重制版明显比不上奖品版有神采。



▲N64版《西林2》官方奖品玛姆鲁玩偶超特大特写，好想要一个抱着睡觉啊~~~



▲《西林GB2》发售前试玩活动现场销售的玛姆鲁玩偶，看看货架上已快被抢购一空了，受欢迎程度可见一斑。



▲超级可爱的洞窟玛姆鲁玩偶，CHUNSOFT限量制作100个，只在官网接受预订，不公开发售，粉红色比较适合MM啊。



▲PS2版《特鲁尼克3》发售的特别活动奖品，将游戏附带的反馈明信片填好寄回，最先寄到的10000名玩家就能得到此特制名片盒。



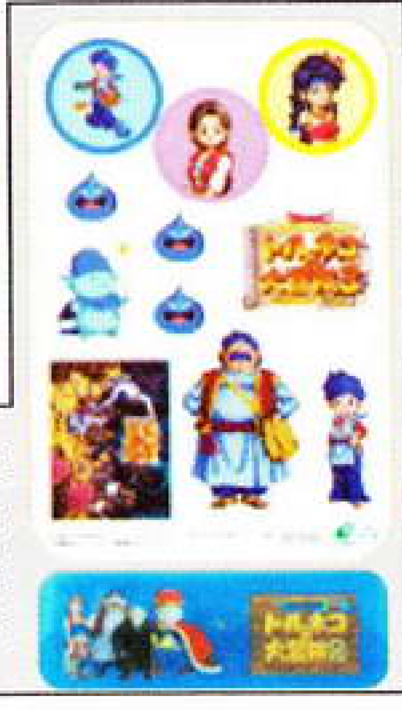
▲《幸福之箱》发售纪念的官方活动特典抽选奖品，《特鲁尼克3》的烤面包机，其特别之处是烤出的面包会有特鲁尼克的头像，是不是很有趣啊。玩家需要将《幸福之箱》和以前发售的《特鲁尼克3》攻略本上的印花剪下，贴到明信片上寄回给CHUNSOFT才有机会得到，奖品仅送出4个。其实此奖品早在发售《特鲁尼克3》攻略本的官方活动时已经送出过100个了。



◀ PS2版《特鲁尼克3》发售的特别活动奖品，只要玩家将爆机时的分数和密码抄到明信片上寄回就有机会获得此镀银金属纪念铭板。每月挑选分数排名前1000名的玩家进行赠送，共举办了3个月，也就是送出了3000块。



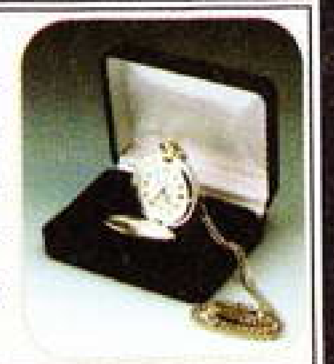
◀突破《西林GB2》的"锻冶屋的灶"这个迷宫之后，把出现的风来人分数、ID编号和密码抄到明信片上寄回给CHUNSOFT，先寄到的100名玩家就可以获得此"一流风来人认定证"以及印有编号的纪念金属铭牌（上面刻有第××人）。看那个认定证上中村光一的签名很有内涵啊，不愧是神才！（¯_¯）前不久在日本Yahoo网站上曾经拍卖过此认定证，底价为800日元，所幸竞争不是很激烈，最后被一位中国留学生以底价成功竞得。



▶《幸福之箱》发售纪念的官方活动三等抽选奖品，不干胶贴纸和文具盒的套装。右图上面的是《特鲁尼克3》的不干胶贴纸，下面的是《特鲁尼克2》的文具盒，共有400名玩家得到了此套装。



◀《幸福之箱》发售纪念的官方活动二等抽选奖品，《特鲁尼克3》的父子T恤套装，包括父亲穿的成人型号和儿子穿的儿童型号。有30名玩家得到了此套装。



▶《幸福之箱》发售纪念的官方活动一等抽选奖品，《特鲁尼克2》的怀表，设计非常精致，只有20名玩家有缘得到。其实此奖品也曾经在《特鲁尼克2》发售时的官方活动中送出过1000个。

《风来之西林》原创专业用语集

【风来人】由"风来坊"一词变化而来。指的是一种没有居住定所的，以到处漂泊冒险为乐趣，寻找传说中的梦幻黄金乡的人。实际上也就是旅行者、浪人。后来也把玩风来之西林系列的玩家昵称为"风来人"。据不完全统计，十个玩风来西林的人，九个是靓仔，另外一个是天才！

【风来人番付】在迷宫内冒险结束后的对游戏成绩的一种评价模式，影响高分数的因素包括行动数、回合数、游戏时间、杀敌数、到达层数、总经验值和LV、所持金、所持道具总价值等等。

【狩猎】以得到额外的道具或者经验值为目的，杀掉N多同一种类怪物的过程称为"狩猎"。例如，为得到道具而屠杀ぬっすトド系、为得到经验值而屠杀ミドロ系怪物等等。

【索敌】通常在窄道时只有一个光圈照耀着，超出光圈范围的怪物就无法看见。在不能带道具的迷宫里，一般情况下盾的强度不会很高，如果给敌人先攻会非常不利，所以索敌必不可少。很长的窄道时可用射箭的方法索敌，拐弯处可用挥剑2次的方法索敌。

同人作品



▲同样是明日香和西林，绘制得相当精致。这个西林应该是《西林GB2》的造型和年龄。

▶《西林外传》的女主角明日香一幅坚定的神情看着前方，而蹲在地上的西林一脸顽皮的表情，大家看得出他手上装备的是什么盾呢？



▶每次看到这幅画我都忍不住想笑。^o^



文 全能的调停者，DONTTOUCH　编 铭风

VOL.06

逆转剧场



逆转CASE4：逆转，然后再见（上）

案例分析

平安夜，葫芦湖上却并不太平，随着连续的两下枪声，湖中央小船上的男子掉入了冰冷的湖水中。第二天，辩护律师生仓雪夫的尸体在湖中被人发现，而警方一致认为的最大嫌疑人，却是我们的天才检查官——御剑怜侍……



被告：御剑怜侍(みつるぎ　れいじ)



PROFILE：御剑怜侍：御剑在小学时代曾一度是成步堂的同学，当时正是他为成步堂洗脱了偷窃的罪名。作为著名律师御剑信的儿子，御剑怜侍一直以来都立志做一位像父亲一样出色的辩护律师，但"DL6号事件"却使他走上了完全相反的道路，一直以为是自己杀害了父亲的御剑最终拜师狩魔豪成为了一名检查官。然而，这15年来，御剑却一直被假象所蒙蔽，他最尊敬的师长狩魔豪却是杀害父亲的真凶，不仅如此，本次葫芦湖惨案也是狩魔一手策划。平安夜，御剑被一封信件叫到了葫芦湖，而在船上等待他的，却是乔装成生仓雪夫的灰根高太郎。

被害者：生仓雪夫(なまくら　ゆきお)

PROFILE：DL6号事件中被告灰根高太郎的辩护律师，本次案件的牺牲者。生仓雪夫在裁判界也算得上是一位比较有知名度的律师，但是，与成步堂和千寻等人不同的是，他进行辩护并不是从被告的角度出发、无条件相信被告的清白，而是完全出于自身的目的——证明自己能够赢得辩护的实力。换句话说就是，即使在DL6号事件中他使灰根避免了法庭的制裁，但灰根到底杀人与否这一点却无关他的痛痒，而最后的事实就是，灰根虽然被无罪释放，但却被整个社会所唾弃，失去了一切，过着比坐牢更加痛苦的生活。"生仓"的日文发音为"なまくら"，在日语中有"钝的、不锋利的(刀锋)"的意思，同时也可以用来指代那些懒惰的、不争气的人。



逆转法律学堂

《逆转裁判》作为一部以法庭辩论为题材的作品，不可避免地涉及到大量法律方面的问题，而一般玩家由于缺乏相关的专业知识，对游戏的讨论往往只局限于剧情和人物设定上。故此作者查阅了相关资料，对游戏中的一些法律常识作一个简单的介绍，以飨诸位同好。



一、关于律师资格

律师在日本被称为辩护士，与法官，检察官同属日本国家法律职业。二战后的日本一直把规范的法律职业制度视为建设法治社会的重要环节，先后通过了《裁判所法》，《检察厅法》，《辩护士法》。对法官、检察官和律师这三种最主要的法律职业进行管理和规范。1949年，日本还通过了《司法试验法》，建立了全国统一的法律职业考试和培训制度。根据法律规定，要成为律师，法官和检察官，必须通过国家统一举行的司法试验。

司法试验分为“第一次试验”和“第二次试验”。其中“第一次试验”相当于学历测验考试，主要针对不具有大学学历的参试者，以判定报考者是否学过大学的一般教养课程为基本目的。考试内容也不是法律专业方面，而是日本大学中一般公共必修课内容加上论文写作，可以说是对参试者基本素质的一次甄别。根据《司法试验法》的规定，具有大学学历的参试者(包括本科3年级以上学生)不必参试“第一次试验”就可直接参加“第二次试验”。

“第二次试验”是日本司法试验的重点，具有大学学历的人和“第一次试验”合格者都有参考资格。“第二次试验”分笔试和口试，笔试又分为涵盖宪法、民法、刑法三科的60道问答题的简答式考试和论文式考试两种。合格后方可参加论文考试。考试将就7个科目各出两道论文题。由于论文式考试能较全面地反映应试者的理论知识和应用能力，于是成为司法试验中最难的一关。剩下的最后一关是口试，由主考官(一般为教授和现职法官或检察官)对笔试合格者就论文式考试所涉及的7个科目提问。口试合格的人才能有资格进入每年10月发表的最终合格者名单。经过这样好几个回合的考验，最终合格者也都算得上是“过五关、斩六将”的成功好汉了。

由于日本高度重视其法律职业人员的素质和质量，在选拔上一贯施行极其严格的“精英标准”，因此每年司法试验的通过人数是试前限定的。从60年代初起，日本司法试验的最终合格者名额一直控制在每年500名左右，近年来虽有所增加，但也不超过千名。与每年数万名的参试者总数相比，这样少的名额绝非仅仅用僧多粥少所能形容的。根据历年统计资料，日本每年司法试验合格率基本维持在5%左右，通过者大多数也是在多次参试后才能有幸“金榜题名”。据92年统计，该年度司法试验通过者的平均年龄超过28岁，平均参加过5次以上司法试验。从这样低的通过率与这样高的重考率，不难看出通过日本司法试验的难度有多大了。

与其他各国的法律职业考试不太一样的是，日本国家司法试验的通过者只是获得了接受国家法律职业培训的资格。日本最高法院下设的司法研修所负责对司法试验的通过者进行全国集中统一的法律职业教育和培训。他们要在司法研修所中进行为期两年的学习以便能够最终获得法律职业资格。在头四个月的“前期修习”被安排在司法研修所内进行课程学习，主要是由最高裁判所安排的知名法官、检察官、律师担任指导教官讲授民事审判、刑事审判、民事辩护、刑事辩护、检察这5个科目以及一般教育性科目。接着便是长达16个月的实习，其中4个月在检察厅实习，4个月在律师事务所实习，8个月在法院实习。在实习期间，学员们被编成班组跟随指定的检察官、律师和法官参与日常实际工作，担当助手的职责。由于能够全面直接地接触三种法律职业的实际操作过程，学员们经过实习后法律实务能力通常会有很大的提高。实习结束后，学员们回到司法研修所内进行最后“后期修习”的四个月集中学习，主要是对实习进行总结并准备毕业考试。这次考试没有先前的司法试验那么难，司法研修生们基本都能通过。根据法律的规定，学员在完成司法修习生两年学习并通过最终考试之后就能获得国家的律师资格。因此，通过国家司法试验，然后完成在司法研修所的两年学习是在日本获得国家法律职业资格(法官、检察官、辩护士)的必经步骤。

通过上面的介绍，相信各位读者对于日本的法律职业制度已经有了比较清楚的了解，让我们来看看游戏中的主要人物的大事年表：(右表)

姓名	绫里千寻	成步堂龙一	御剑怜侍	狩魔冥
出生时间	1989年8月2日	1992年4月	1992年8月	1999年6月21日
通过司法考试时间	不明	2014年	2010年	不明
成为律师/检事时间	2012年	2016年	2012年	2012年

从表中我们可以看出，几位主要人物通过司法考试和取得律师/检察官资格时都相当的年轻，和先前所提到的现实情况有较大的出入，对此我们可以理解为游戏设定的需要。假如个个都是28，9岁的叔叔，阿姨级人物，甚至象亚内武文一样的谢顶中年人，对于游戏主要面向的青少年，必定会减少不少吸引力吧。某读者：还有一个13岁就取得检察官资格的天才美少女狩魔冥呢？篇幅有限，下辑我们再来谈谈这个人物。

文 闪光の战士 chrono 编 LIKY

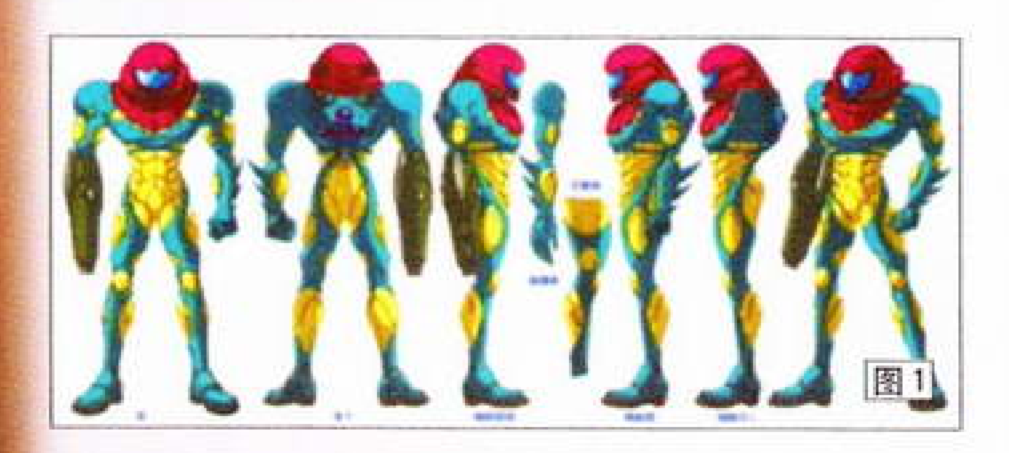
Vol.05

METROID PLANET

《银河战士 融合》游戏设定

NGC版《银河战士PRIME》通关后，依据特定的条件会开启"画廊"模式，在"画廊"模式里可以观看共四卷的"《银河战士》系列"原画设定，其中大部分是《PRIME》的角色、敌人、场景的原画，但也有少量是GBA版《银河战士 融合》的设定资料，弥足珍贵。也许很多《掌机王SP》的读者都不曾拥有NGC，那么下面就请跟我一起来欣赏一下吧。

融合服（FUSION SUIT）的设定资料


图1

先看图1，这是融合服各角度的透视图。从图中可以看到，融合服是以红、蓝、黄3种颜色为主色，其中头盔为大红色，面罩部分为透明蓝，身体部分的服装则是蓝黄相间，蓝色并不是纯蓝，略微带些绿色，右手上装备的能量枪则为深绿色。总体上看与《超级银河战士》、《银河战士PRIME》的豪华的金黄色系差异极大，没有金属装甲的质感，倒很像是萨姆斯穿了一件紧身深海潜水服（笑）。


图2

图2是融合服的详细设定，可以很清楚地看到头盔与身体是如何结合的，颈部可以自由伸缩，还可以看到密闭的头盔上有换气口。左前臂上有类似鱼鳍的刺状物，文字解说为"刃"，这也许是萨姆斯"旋转攻击"的能力吧。

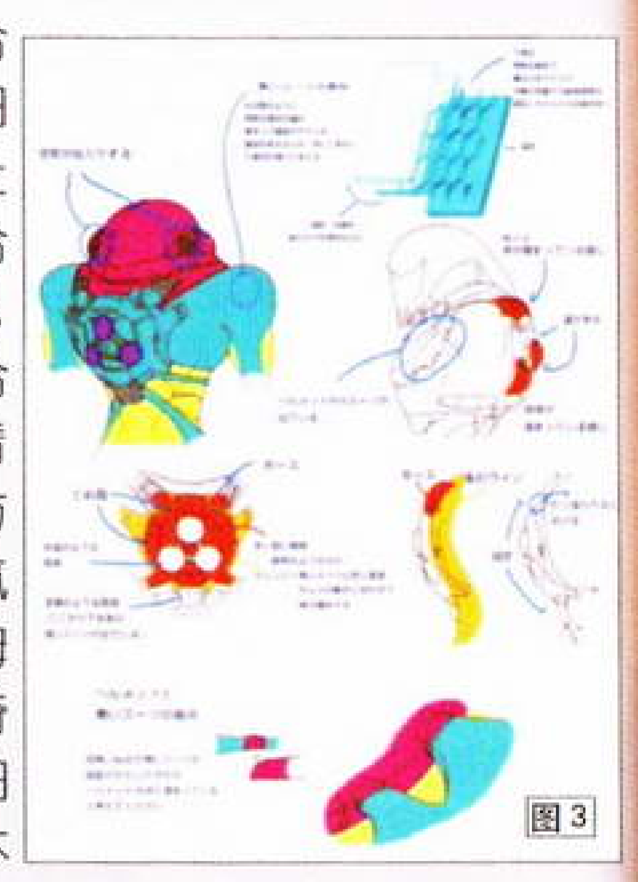

图3

图3是融合服背部的详细设定。图片右上方标明了融合服的材质构成，是三层的复合装甲，还可以看出头盔的后方也同样有换气口。另外对萨姆斯背部的那个奇怪装置作了详细说明，可惜看不懂，只能YY了，估计是萨姆斯的动力装置吧。

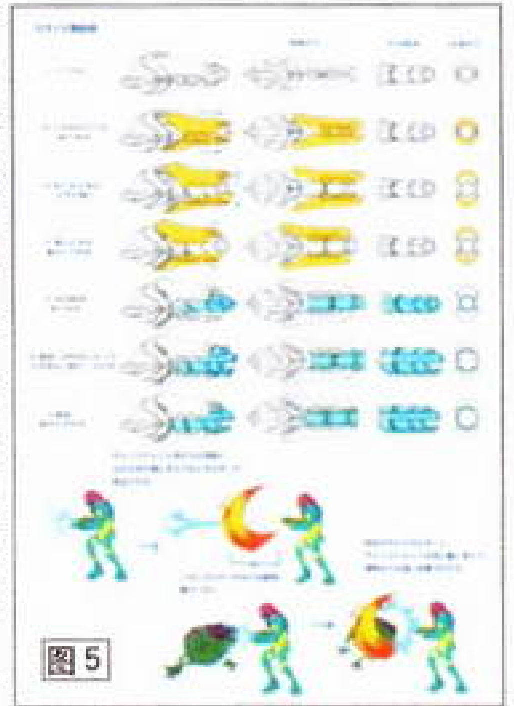
能量枪（ARM CANNON）的设定资料


图4

从图4可以看出《银河战士 融合》里萨姆斯的能量枪与《银河战士PRIME》里的有很大不同。整体枪身呈圆滑的流线造型，而不是《PRIME》中的棱角分明。能量枪由内外两部分组

成，外壳分为上下两部分，内部枪体分为四部分，当发射导弹时会分开。还要注意，枪口不是标准的圆形，在纵方向上略长一些，稍显椭圆。

图5是能量枪发射导弹的详细图解，设定非常缜密，枪管是如何打开的，导弹是如何发射的都一目了然。首先枪体是正常状态，然后枪身的外壳向前伸出，展开并向后缩固定；随后内部的枪管向前伸出，分成四片张开，为发射导弹做好了准备。图片的下方则是对蓄力枪进行了解说，说明了蓄力枪的发射过程及攻击范围。


图5

变形球（MORPH BALL）的设定资料

变形球一直是“《银河战士》系列”中最出名的能力，最具有标志性的能力，同时也是最神奇最不可思议的能力。且看图6，这是萨姆斯穿着融合服变形为球的设定，原本就十分柔软的融合服这么一变形更是皱成了一团，好像是一个大毛线团（汗）。在《PRIME》中，萨姆斯应该是被封闭在一个金属球体里，而从《融合》的设定里可以看到变形球有一种“挤压”的感觉，这种技术真是越来越诡异了啊。注意球体虽然很扭曲，但旋转的角度还是完美的120°三等分。


图6

萨姆斯头像设定

特别奉献！《银河战士PRIME》中的萨姆斯真面目！在《掌机王SP》第4辑中我们已经看了《银河战士 零点任务》里的萨姆斯设定，现在就来看看《PRIME》里的萨姆斯吧。感觉这幅图明显要比《零点任务》里的要漂亮，萨姆斯的金色秀发束成了马尾辫，美丽的面庞下透露着一丝坚毅和果敢（好像体会得深了点，汗），虽然是典型的西方美人，但和那个大嘴劳拉相比，似乎更有些东方的韵味。



萨姆斯姐姐的换装

“《银河战士》系列”有一个非常有趣的传统，就是根据爆机时间的不同，爆机画面有小小的差别，而这个差别就体现在萨姆斯姐姐的服装上，一般来说，爆机时间越短，萨姆斯姐姐的衣服就越少（-_-b），而这个传统是从FC版《银河战士》就开始出现了。也许这个设定只是当初程序员的一个小小的“恶搞情结”，却没有想到以后却成了每作必有的传统了。下面我们来看看FC版《银河战士》的一组爆机画面，看看萨姆斯姐姐的服装变化。（^o^）





◀看看看，萨姆斯姐姐竟然穿着比基尼，不过要见到这个爆机画面可也不容易哦。

▲看萨姆斯穿着她的战斗服，这是个普通的结局。



▶萨姆斯还穿着她的战斗服，不过已经取下了头盔，能够看到她的脸庞。

▲萨姆斯姐姐已经脱下了战斗服，穿着紫色的泳装哦。

5.爆机时间：超过5小时（没有取得强化装甲）

◀这个是最差的结局了，看萨姆斯姐姐都羞于见人了。



文 铭风

不知不觉已踏入年末，今年的年末和往常又不相同，大作纷呈，12 月 PSP 对 NDS 的战役也即将打响。外面的精彩归它们精彩，我们口袋棒球专页也将继续精彩。否则各位爱好者苦等一个月却得不到游戏中隐藏要素的情报，一定会感到十分失望。其实这些东西也是铭风我苦战多次游戏后记录下来的成果，希望各位同好们也可以发邮件和信件来讲述自己对这款游戏的热爱和各种心得。



大概是因为日本该系列fans的数量雄厚，所以继上次的那些《口袋棒球7》情报之后Konami也没有什么新的后续报道……所以这次我们继续介绍《口袋棒球1+2》了。还有，从本次开始会陆续为大家介绍一下棒球的规则和专用术语。



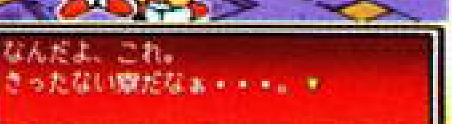
《口袋棒球2》 モグラーズ篇

故事：主角是一名从小就十分爱好棒球的少年。经过多年的努力后，终于在大学四年级时进入了モグラーズ棒球队。虽然跟预想的有所差别，但出于对棒球的热爱，他还是去报道了。在队内结识了同样是新人的凡田大介，今年的新人只有这两人……同时他们发现球队的经营状况十分不好，财政上有着很大的赤字。不过这也是个绝佳的证明自己的机会，主角决定通过自己的活跃来带动球队的发展！











变更点：玩家在本作流程的比赛中只需要参与自己出场的部分，而不用像前作一样操控整场比赛。这样能够使玩家更加有代入感。野手的话只要在自己上场击打的时候发挥一下便可，而投手则需要投多轮，所以培养投手十分吃力啊。

独特点：本作出现了名为野球仙人的系统。消耗游戏中得到的野球仙人点数来召唤野球仙人，能够给予玩家随机的效果。当然这些效果都是正效果，比如能力提升，驱除疾病等。消费的点数越高，提升的能力等就越多。这个指令为游戏增加了许多不确定性啊。

转生：本作是系列惟一一个能够进行转生的游戏。通过GBA之间的通信可以将对方培养的人物交换过来继续培养。就因为这样，二代可说是最容易培养出能力全满人物的一作了啊。

《口袋棒球2》二代全女友攻略

小角弓子

◆发生和社长见面的事件后可遇见她。



◆在本社可见到她，从而提升好感。

◆随机在バー遇见，对话中选（野球部でも），（まかせとけ），（ありがとう），（电话番号）后有75%的几率得到电话。

◆没有得到的话1年12月2周和ゆうじ君相遇时选（ははは……），（なにィ……）便可得到。

◆评价上升到一定程度，在约会后发生告白事件。选（弓子好……）就可以了

山口幸惠

◆在小料理屋可见到她并增加好感。

◆连续去小料理屋发生事件。前往三次时分别选：（归る），（归る），（店の外から闻……）。再去一次后就可以得到电话号码。



◆在定休的时候（此时不能进行训练），约她去モグラーズ球场。

◆三次事件后发生事件，得知她的父亲之前是十分有名的棒球选手……约定要成为日本第一选手后成为女友。（最后成不成为日本第一时，结局画面会有不同。）

野野村 蓝

◆去食堂可见到她并增加好感。

◆发生得知教练是她父亲的事件。



◆之后发生随机事件得到她的电话。

◆之后会看见她和水木在一起。选追上去但会追丢…

◆第2次看见她和水木再追，然后会被车撞后在医院进行告白。

◆最后要成为日本第一才能够得到最好结局。

圆华 霞



◆先前去商店（マニアショップ）2次。

◆之后发生遇到她来采访的事件。

◆再前往商店一次，遇见并认出她。选项选买。

◆之后再去商店一次买下人偶。

◆之后会发生事件后选A可得到电话。

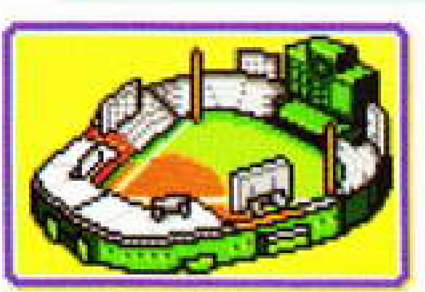
◆还会发生问你要木偶的事件。

◆前期约会只能去商店，一定次数后可得到ゴメラ人形。

◆在好感到达一定程度时便会发生告白事件。



棒球规则



棒球运动规则并非人们想象的那么复杂，简单地说，就是投球，击球，接球。棒球比赛在两队之间进行，轮流进攻与防守。在9局比赛中，得分最多的队获胜。一队的三名击球手都出局后，两队交换进攻与防守。如果两队在9局比赛中打平，还要加赛一局，直到分出胜负。





攻方队员击球后跑垒，依次踏触一、二、三垒，最后安全踏触本垒的进攻得一分。棒球比赛中的得分大部分都是击球手先到一垒、然后依次跑垒到本垒得分的，但也有非常令人激动的本垒打情况。所谓本垒打就是击球员将球击出后（通常击出外野护栏），击球员安全回到本垒叫本垒打。击球员无失误安全上垒的击球叫安打，击球员在投手投出四个坏球后可自动上垒。

大家来做掌门人SP

时间过得真快，两个月前还为流火的天气在这个地方写歪诗一首，现在就经常会被窗外的偶尔吹进的夜风吹得发抖。10月大作佳作频出，各位是否也挑得眼花缭乱了呢？打机打累了，就进来散散心吧，因为在这里，大家都是掌门人！



《掌机王》赠品之十大BT用法

张晨

十、GBA绳当手机绳。（《掌机王》第二辑）

九、GBA屏幕清洁布成了眼镜布，至今使用。（《掌机王》第三辑）

八、口袋妖怪记事本当成家庭作业备忘录。（《掌机王》第四辑）

七、为抢夺家中惟一电视机，只好将口袋妖怪吊饰痛赠表妹。（《掌机王SP》第1辑）

六、经典游戏人物磁帖缝在书包、皮包、腰包、挎包上。（《掌机王》第七辑）

五、GBA、SP换装贴纸贴在了自制的GBA、SP纸盒上，分发给班上没有GBA的玩友（遭到群殴）。（《掌机王》第九辑）

四、SP时尚手袋成为腰间零钱袋。（《掌机王》第五辑）

三、《掌机王SP》限定方巾被当成表妹的口水巾。（《掌机王SP》第2辑）

二、口袋妖怪主题GBA SP垫座当成鼠标垫。（《掌机王》第八辑）

一、PSP垫板被电玩店BOSS抢去放在店内最显眼的位置并打出标语——“PSP预定中”。（《掌机王SP》第1辑）

诉苦

吴刚

《口袋妖怪 绿宝石》正式上市！哇卡卡，有得玩咯（大笑），但Z的太贵，D的容易掉档，郁闷；完全攻略也拿到了，可惜没人跟我联机，再郁闷。

《火影忍者RPG》通关存档掉了，抓狂ing。

《银河战士 零点任务》通关后马上死机，《银河战士 融合》通关无法存档，二次抓狂……

刚买了GBALink ZIP II，以后可以结束换卡生涯了，笑！





▲一位颇有创意的玩家用掌机换装贴纸，让计算器变成了GB。

烧了“《恶魔城》系列”《晓月》最终BOSS战后不会存档，游戏完成度停留在97.3%；玩了《白夜》再玩系列其他的，提不起兴趣……

《机战D》玩了一半；《机战R》只注意培养主角，最终战无法胜利，痛苦……

《名侦探柯南》剧情全通关，谜题卡片57张入手，就是谜题太BT，继续痛苦。

《逆转1》第4章汉化，《逆转2》1～3章汉化and第4章单独汉化放出，再次开始偶的律师生涯，哇哈哈！

《口袋妖怪 蓝宝石》目前游戏时间45小时，怪物图鉴完成37个，超级慢。

《龙珠Z 布欧的愤怒》美版入手，苦于英文水平差又没攻略，就换了卡；《掌机王SP》第5辑入手全攻略，抓狂吐血……

《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》努力ing、《明日潘多拉》努力ing、《火影忍者 木叶战记》努力ing……

刚才找到一游戏 号称GBA上的《鬼泣》，3分钟后吐血至死……

GBA跳楼惊魂

爱啡

一日放学回家，
书包窗台乱放。
挚友上门寻乐，
无意撞到窗上书包，
包于六楼做自由落体——
忽惊，GBA置其中！
飞似奔于底楼。
却步、含泪、拾包，
一书、一VCD碟、一GBA而已
书，安然无恙；
VCD碟，成粉碎状；
GBA，无损。
悻悻哉，虚惊也，破涕为笑。
正欲转身上楼，
闪电身后划过，
冷汗直冒手中GBA电池处。
开裂、分裂、寸碎、粉碎……

此后对于幸存的无敌GBA更加关爱倍至，另，此电池乃机店掌柜赠送限量版（有这个版本吗？汗）。



小编啊！你可害惨我了！你们送的卡比充气玩偶是那么得可爱，而我却没有充气筒……结果你们该知道了——我一口气一口气吹的！现在我已精疲力尽，留下最后一口气来发这Email。希望你们以后能设身处地地考虑考虑读者啊（气绝……）

huaguoping

这个……在小编们收到赠品的样品时，都是一口气一口气吹起来的，觉得还算可以才敢赠给广大读者们。其实这种充气玩偶不必一口气吹起来的，吹累了放上一天半天也不会漏多少气。

亲爱的各位小编，你们好，我是吴铮，在这一辑《掌机王SP》的抽奖中，我有幸中了一台SP，先感谢各位小编，我一定会继续支持《掌机王SP》的。请问奖品是要怎么拿到啊，是小编们寄来还是……我很高兴和期待啊，谢谢各位小编。

顺便说一件好笑的事，就是有一天我去一家精品屋，发现他们居然在卖卡，我就问烧录卡多少钱，他们拿出一本《口袋妖怪 黄》说："45！"我当场晕倒……

吴铮

当然是把SP寄给您啦，马修也顺便恭喜您得奖。



我是刚刚买你这本书看，所以我有些不明白。

①你们的抽奖活动是几时才抽一次？②你们的《掌机王》出到第几期了？③参与抽奖活动是不是只要把那个角贴在信封的后面就可以了？

bbk1104

①我们抽奖是每辑《掌机王SP》发售后便进行一次抽奖。②《掌机王》出到第九辑，《掌机王SP》出到您正看的第6辑（应该买到了吧，笑）。③对，贴在明信片背面也可以。

《掌机王SP》的众大哥大姐们，你们好，我是一名初中生，对于GBA，我有几个问题要问你们：

①都说SP好，可他到底比GBA好在哪里？哪个对我来说更实用？②小神游与GBA有什么本质的区别吗？卡是不是通用的？我买哪个比较好？③现在GBA，SP的价格为多少？④你们杂志社听说还出别的杂志，是吗？都有什么？

就这些问题，麻烦你们抽空回信，谢谢了！最后祝各位身体健康，万事如意，心想事成！

sunchengshi

①SP当然比GBA好了很多，比如有前光、携带方便、美观时尚、按键为金属片导电而不会像以前胶皮按键裂开导致方向键失灵等等。②小神游与GBA完全相同，卡带都通用，价格也相差不多，相比之下，小神游完善的售后服务是普通GBA无法比拟的，故推荐小神游。③现在GBA、SP都已推出了大陆行货版，其中小神游GBA的官方建议零售价538（附送一盘中文正版卡《瓦力欧寻宝记》），小神游SP官方建议零售价688元，而且因为神游公司对店方采取店头定价政策，因此实际售价也许会低于官方建议零售价。④除了《游戏机实用技术》，还有《游戏·人》、《Gamehalo DVD》、《掌机王》和《掌机王SP》。

用GBA外加点钱便可换得一台GBA SP。这种方法行得通么？BOSS们会不会只给我们改装机？请小编们指点指点，谢谢！

麒麟法师

在SP刚上市时，这个活动确实被当时的商家搞得轰轰烈烈，现在也有，但不一定是加“点”钱，看机器保养程度——实际相当于把旧GBA卖给游戏店同时买来SP而已。至于说BOSS会不会用翻新机骗玩家，就看BOSS的良心了。当然，玩家的知识当然也很重要。有关翻新机的识别在《游戏机实用技术》总第103期和《掌机王》第九辑都有介绍。

请问小编，《掌机王SP》1～4辑编辑部是否还有存货？还有我想入手一张1G的EZ3烧录卡，但是听论坛说什么1G的EZ烧录卡只顶的上一个128M的CF卡什么是什么意思？

汤潇

很抱歉啊，《掌机王SP》第1～4辑已经没有存货了。而1G的EZ烧录卡只顶上一张128M的CF卡是指容量上，因为“M”后面的单位不同，烧录卡的单位是bit，CF单位是Byte，换算公式就是1Byte=8bit，所以有1Gb的EZ烧录卡容量上相当于一张128MB的CF卡之说，实际上，EZ3的1Gb里面还不包含256Mb的FLASH区，EZ3真正的容量为1Gb+256Mb。

自从我买了GBA后，我就开始看《游戏机实用技术》和《掌机王》了，先感谢你们给我带来很多有趣和有用的文章，我现在大四，马上要毕业了，但我还是会玩GBA的，就算以后也不例外。现在我在学校里可以直接买到这两本杂志，但是，等我毕业后就要回我原来的城市了，我们那里是个小城，买这个杂志的很少，所以我想问问怎么订购这两本杂志，谢谢。

jiandong1107

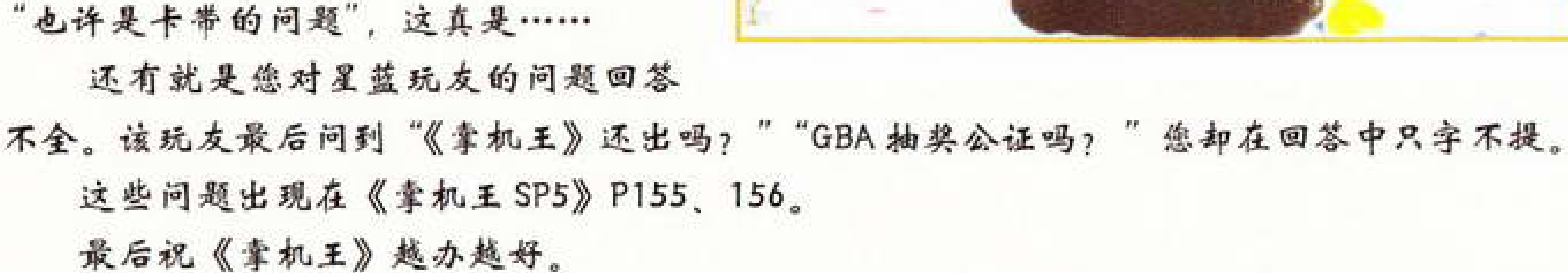


连续5辑都是《掌机王SP》上市即被售光，因此不读者都来信询问如何邮购，马修在此回答读者：只要见到有《掌机王SP》的广告时汇款即可。而邮购以前杂志的时候，请留意《游戏机实用技术》的广告、读编往来邮购信息和《掌机王SP》中的“掌门人SP”中的邮购信息。



我对马修在《掌机王SP5》的“掌门人SP”栏目内的表现有一些意见。

首先是您对renyi_zero玩友关于GBA死机问题的解答。明显的，该玩友要求让Liky回答问题，可小编头像表明是马修您回答的。还有renyi_zero玩友已经说了GBA不插卡开机也死机，您却还回答说“也许是卡带的问题”，这真是……



还有就是您对星蓝玩友的问题回答不全。该玩友最后问到“《掌机王》还出吗？”“GBA抽奖公证吗？”您却在回答中只字不提。

这些问题出现在《掌机王SP5》P155、156。

最后祝《掌机王》越办越好。

东方霸主

非常感谢东方玩友，头像问题确实是马修的疏忽，我将在下次注意，至于说不插卡死机是具有一定歧意的，因为就GBA来说，不插卡的话根本没法进行游戏，谈不上死机与否，除非在开机显示“GAME BOY”时卡住。一般的死机都是和劣质卡带有关，但不排除机器问题可能性，但几率很小。马修回答时，是要玩家尽量谨慎检查，如果不是主机问题就没必要去花大价钱修理。

另外马修也在此肯定地告诉各位，《掌机王》还会出，而我们的抽奖，也绝对保证公证。

最后再次感谢您对马修工作中出现的问题及时提出疑问和批评，马修向东方玩友深表致谢。

交流空间的负责人，交流空间里的格式不是GG的用绿框，MM的用紫框吗？怎么MM们也都用绿框了？

NaNa.YX

啊！亏得NaNa.YX玩友提醒，马修一直没有注意呢。问纱迦，才得知他当时为了让MM玩家们在交流空间中更加醒目，就想出了这个办法。而一向奉行“Lady First”的马修，自然也要让MM们特殊一些。从本辑开始，恢复把MM的资料框用特殊颜色醒目的作法。各位GG、DD多多包涵哦。

欢迎大家多提意见和建议

读者写给《掌机王》、《掌机王SP》的来信中，鼓励赞美之语让小编欣慰；批评、指责之语更让小编们警悟鞭策。《掌机王》和《掌机王SP》的成长离不开读者们的支持，您的批评和建议，会让小编及时纠正不足、更加完善，会让《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　邮编 730000

或发Email到pocket@ucg.com.cn

中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770。

《掌机王SP》第5辑大奖揭晓 10名中奖者名单公布！

广西苍梧县	莫舜皓
广东省东莞市石碣镇	黄伟佳
武汉市武昌区	周显瑞
北京市顺义区	黎绍甫
山西省临汾市	高鹏
浙江宁波镇海炼化股份有限公司	张睿
上海市浦东新区	蔡以骏
贵州省贵阳市白云区	韩俊琦
安徽省淮南市	方运文
大连市沙河口区	高翔云

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－8668378(8659190)或发Email至ad@ucg.com.cn查询。

奖品

《掌机王》邮购信息

目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。如邮购新一辑的《掌机王SP》，在见到《游戏机实用技术》刊登新的《掌机王SP》广告时汇款即可。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn

掌机王SP



交流空间又与各位见面了，不少读者的来信中都高兴地告诉小编在交流空间中新认识了不少趣味相投的玩家，小编也为大家高兴啊。本辑又有很多玩家投来了资料，看看有没有志趣相同的朋友，互相认识一下吧，引用广大玩友们常说的一句话，就是："天下玩友是一家。"

姓名：韩超　昵称：pring
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：什么都喜欢＾＾
联系地址：重庆市江北区五里店工校村54—19
邮编：400000
联系电话：(023) 67982158
想和大家说的话：希望大家能在游戏中寻找到自己的快乐＾＾

姓名：王爽　性别：女
职业：学生　年龄：21
喜欢的游戏：太多了，但最喜欢的是"《WE》系列"和《塞尔达》and《马里奥》
QQ：375711231
想说的话：周围懂游戏的人太少了，尤其是女生，我希望认识更多的知音。

姓名：杨理　昵称：我我我
性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP
拥有且喜爱的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》、《光明之魂》
Email：myall@ynmail.com
QQ：310048553
联系地址：昆明医学院海源学院407信箱
邮编：650101
想说的话：掌机给我带来了快乐也有悲伤，但快乐>悲伤，希望结交好朋友，来信必复，谢谢。

姓名：姚杰　昵称：酷酷、Jack
性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBA（黑）、GBA SP（梦想中……）
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区新阳路515号哈理工远东学院机电系机械制造自动化专业
邮编：150076　QQ：67568411

姓名：林京滨　英文名：Eric
年龄：20　QQ：51500598
拥有掌机：GBA（第一批蓝透）
喜爱的掌机游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《黄金太阳》、《光明与黑暗》等。
地址：肇庆学院03计本（2）班
邮编：526000
想说的话：对《火焰纹章外传》有兴趣的朋友请和我联系吧，我深深地爱着这个游戏。游无止尽，乐在其中，健康游戏，健康人生。

姓名：李启钧　性别：男
年龄：15　QQ：340348639
拥有掌机：GB（黄）、GBA（透明蓝）
住址：山东省青岛市菜市二路二区3单元37号楼302号
邮编：266021
想说的话：来信和我交朋友吧。

姓名：洪胜喜　性别：男
年龄：21
最喜欢的游戏：全RPG、ACT
QQ：176629295、176629308
通信地址：广东省汕头市外砂蓬中新兴西路18号
邮编：515000
想说的话：希望和天下玩友交朋友。

姓名：胡江浦　笔名：屁股很痛
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA（透明蓝）
拥有游戏："《机战》系列"、《烈火之剑》、《超级大战争2》等
地址：河北辛集中学300班
邮编：052360

姓名：王谚勃　别名：クラース・F・レスター
性别：男　生于：1986
拥有掌机：GBA（橙色）
喜欢的游戏：《火纹》、《逆转裁判》、《塞尔达》、《黄金太阳》、《皇骑》、《FFTA》……
通信地址：北京市石景山区金顶街三区10栋2407
邮编：100041
想说的话：希望与所有铁杆"人犯"（任FAN）以及所有"战犯"（机战FAN）人士以及无论如何也要买NDS的玩家成为朋友，来信必复。

姓名：冯翰波　昵称：apollo
性别：Boy　QQ：113544502
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、"《火

纹》系列”、“《光明》系列”、“《马里奥》系列”、“《塞尔达》系列”、“《银河战士》系列”……
Email：apollo1132000@yahoo.com.cn
通信地址：湖北省武汉电力职业技术学院G03114班
邮编：430079
想说的话：喜欢游戏的就是朋友。

姓名：西い林　　性别：男
年龄：17　　QQ：315563754
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：《风来之西林》、《口袋妖怪》、“《洛克人》系列”、“《游戏王》系列”等等
通信地址：四川省成都市金牛区肖家村二巷32幢9号
邮编：610081
想说的话：只要爱游戏就是朋友，来薪必复。

姓名：哈江　　笔名：死神13
性别：非女　　年龄：23（至今未婚）
拥有掌机：SP（红色）、NDS（梦想）
最爱玩的游戏：《晓月》、“《火纹》系列”、“《口袋妖怪》系列”、《瓦里奥制造》、《DQ》、《FFTA》
地址：辽宁省沈阳市铁西区锦工二街120-311号
邮编：110023　　QQ：339497059
想说的话：玩游戏是享受生活，所以要在游戏中保持高兴的心情，这样就等于在生活中保持快乐。

姓名：田鲜飞　　昵称：MYSELEFLY
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB、GBC、GBA
最喜爱的游戏：“《恶魔城》系列”、“《马里奥》系列”、《新约圣剑传说》、《瓦里奥大陆4》
Email：TT7SEVEN@tom.com
电话：(0416) 2121539
地址：辽宁省锦州市凌河区白日南里9-39号或锦州市第二高级中学二年（1）班
邮编：121000
想说的话：我正朝着“学习游戏两不误”这一目标与我的理想努力着，愿与大家成为朋友！

姓名：孙明洋　　昵称：ANDY
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA（银白）
最喜爱的游戏：《牧场物语》、《光明之魂》、《黄金太阳》、《钢之炼金术师》、《火影忍者》、《星之卡比》
通信地址：辽宁省沈阳市皇姑区三十三中学三年二班
邮编：110034　　QQ：287595797
想说的话：年龄不大，水平一般，玩法BT，来信必复。

姓名：李琨　　昵称：懒人
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪 火红》、《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》、《特鲁尼克大冒险2》、《特鲁尼克大冒险3》、《牧场物语》
通信地址：陕西省宝鸡市斗鸡中学高一（3）班
邮编：721004　　QQ：10345832
想说的话：希望结交天下游戏迷。

姓名：谢魏东　　笔名：GBA大侠
年龄：14
拥有掌机：GBC（紫色）、GBA（黄色）
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《洛克人EXE4.5》、《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》
通信地址：重庆市北碚区中山路41号3-2
邮编：400700
想说的话：掌机是我爱，必定随身带，我爱《掌机王SP》像爱我自己一样。

姓名：邹佩实　　网名：冲天剑灵
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏：《格斗之王EX2》、《光明之魂2》、《机战》、《鬼眼狂刀》、《洛克人》
通信地址：江苏省镇江市警官学院1区15幢501室
邮编：212003　　QQ：365277721
想说的话：让我们用掌机来闯出一番成绩吧！

姓名：武宇森　　性别：GG
年龄：18　　QQ：7009432
最爱的游戏：所有的《恶魔城》
Email：wuyusen10@sina.com
通信地址：河南省郑州市幸福路2号热力02B2班
邮编：450052
想说的话：有什么好的、秘密的以及BUG全告诉我，我的未来就靠您啦！

姓名：李佳禹　　昵称：九尾狐
性别：和周杰伦一样　年龄：12
拥有掌机：GBC（绿）、GBA（紫）、GBA SP（红）
喜爱的游戏：“《口袋妖怪》系列”、《牧场物语》、《索尼克2》、《索尼克3》、《马里奥赛车》……
地址：河北省廊坊市银河大街同乐小区二栋二单元601室
邮编：065000
对大家说的话：谁有新一点的《牧场物语 女孩版》要卖可以找我，谢谢（价格再议）。有信必回。

姓名：秦力　　性别：XY
年龄：19
拥有掌机：GB、GBA SP（蓝、美版）
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：江苏省太仓市新区高级中学高二（8）班
邮编：215400
想说的话：让偶加入交流空间吧！

掌间彩虹

——五大我最希望出现在NDS的PC游戏

文 淡淡雪湖茶 编 马修



NDS的发售日越来越近了，“异质”这一叫得最响的卖点可是给老任赚来了不少的眼球。而NDS的机能与其革新的触摸屏更是让人有了NDS≥PDA的感觉。但放眼NDS的首发游戏表，许多掌机的前辈级大作甚至PS上的大作都赫然在目，而PC上的游戏却几乎没有。PC上的人气大作真的要永守PC的地盘了吗？希望不要如此……

No.5：盟军敢死队III（Commandos III）

制作公司：Eidos



PC上的表现：《盟军》，一个熟悉的名字——绿色贝雷帽、狙击手、水鬼……每一位《盟军》迷都能随口说出每一位人物的技能来。而《盟III》这款被誉为系列完结篇的作品在保留了前作深入敌后暗杀的刺激感、通过诱敌器等道具诱杀敌人的成就感（当然包括那位爱用口红的女间谍 -_-b）、战火中痛快杀敌的爽快感的同时，更是大幅提高了画面质量。真实地再现了二战的宏伟、壮阔的场面。甚至还有两场重要战役——斯大林格勒保卫战、诺曼底登陆的真实再现，让每一个玩家都大呼过瘾，应该说是一款相当经典的游戏了。

NDS上的猜想：为数不多的快捷键、流畅的操作、优秀的画面……这些从NDS已经公布的各项系统数据来看并非难事，不要忘了NDS的双屏以及触笔。暂且让上屏来执行跟踪动作、显示任务资料和地图，这样能让玩家有那种在PC上的接受到任务提示的感觉。在触摸屏上我们则可以进行绝大部分的操作，如行走、奔跑和点选道具等。这样安排是因为“《盟军》系列”的游戏感主要是来自并不复杂的微操作，但走每一步都要相当小心，这样玩家可以从上屏中得到敌人所在的位置这一重要信息，从而使《盟军》的游戏感得以保留。如果把这个游戏拿到NDS上来，让玩家随时随地体验一个战火纷飞年代的场面，一定会是一个莫大的惊喜。



No.4：暗黑破坏神II（Diablo II）

制作公司：Billizard

PC上的表现：暴雪的超白金大作！无论是单机攻关还是联机协作都相当出色的游戏，刺客、死灵巫师、德鲁伊、野蛮人……每一个人物都是那么具有个性，每一个场景都完美地展现

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

了一个光明与黑暗的传说。暴雪将游戏精确到每一颗宝石的碎片，将情节紧密到每一句语言。再加上每一幕之后华丽的动画，堪称是游戏史上的超凡之作！

NDS上的猜想： 在NDS上依然可以使用上屏来显示地图，玩过《暗黑》的朋友都知道，地图作为《暗黑》之必不可少的功能对游戏有多么大的帮助，因为NDS的屏幕相对来讲并不是很大，所以如果采用和PC一样的方式显示地图必定会影响游戏的流畅度。所以把地图放在了上屏来显示。触摸屏依然是可以用触笔带给我



们类似于PC上便捷的操作感，行走、攻击、施法等等。从而一点不会出现被一群怪物围殴而无力还手的怪局面。(记得笔者玩《博得之门：黑暗联盟》的时候……)

如果能来到NDS上的话，则很有可能会出现一个"NDS battle.net"来。即使不登陆对战网，无线LAN带给广大玩家的联机的快感也是无法言喻的。到那时候"大菠萝热"一定会再次袭来，想躲也躲不开。

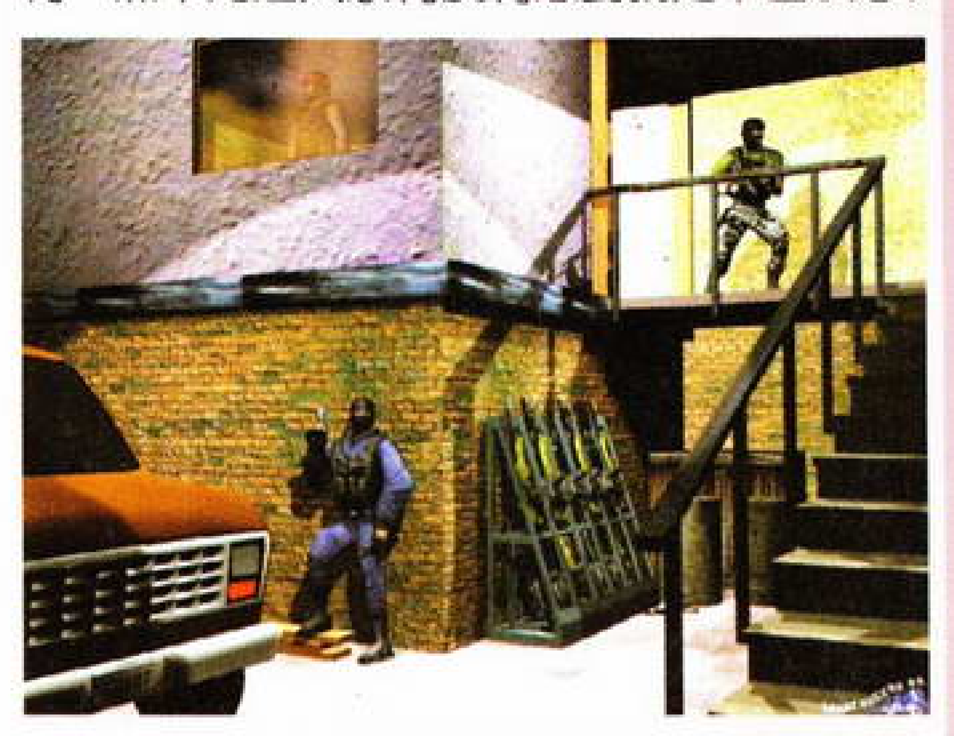


No.2（并列）：魔兽争霸III（War Craft III）

制作公司：Billizard

PC上的表现： 之所以把它放在"并列"第二，是因为我实在是不好说它和另一款游戏哪个更红更火。同样是暴雪的超白金大作，同时也是一款推动游戏职业化的经典。游戏里多样的兵种、神勇的英雄与特有的物品组合使即时策略游戏的战术摆脱掉了"XX海"的习惯称谓(笔者耳边隐约响起虫子吐水的那种"扑哧、扑哧"的声音)。如果把"没有《WC》、《CS》就没有网吧"这句话挂在暴雪的大楼前一点也不显得张扬，这就是暴雪的游戏。

NDS上的猜想： 想想在NDS上的《魔兽》，上屏会起到怎么样的作用呢？呵呵，非常头疼的问题，因为《WC》似乎并没有过多的任务或者系统提示。除了资源状态显示之外，我们当然还可以把地图放在上面，(又是地图……)还有一点不知道大家有没有想到就是单位状态，



包括英雄的状态、建筑物的状态等等。一目了然！当然一提到《WC》，大家自然就会想起"对战"来，没错，我还是要夸无线LAN。NDS的"异质"不只体现在Double Screen上，如果把"N"翻译成Network，NDS姑且称之为"Network&Double Screen"——那么《魔兽》的精髓会在NDS上一展无疑，应该说这是完全可行的。试想一下几个朋友在房间里手执触笔挑战《魔兽》会是多么令人兴奋的事情！

No.2（并列）：反恐精英（Counter Strike）

制作小组：Valve

PC上的表现： 如今最火的FPS！同样是一款推动游戏职业化的精品。当初两名学生作的HL的MOD如今已赫然成为了WCG的首席项目！也许你可能不知道什么是HL，也许你可能不知道什么是Valve，但你不可能不知道《CS》！而即将推出的新作采用的Source引擎所渲染出的图像效果更是相当优秀。使《CS》具备了接受任何FPS冲击的强力盾牌！

NDS上的猜想： 一开始我只想到了拿一支笔在触摸屏上狂点，(-_-b)而忽略了上屏。现在突然想到雷达、金钱与系统信息等都可以尽情在上屏跳跃，从而一点也不会影响游戏的流畅度。触摸屏的高清晰度显示，优秀的3D效果，动感的声效，再加上秒间60帧的完美表现，《CS》一定会在NDS上创造奇迹。即使是8V8的比赛，也不会让人失望。

No.1：仙剑奇侠传

制作公司：大宇



PC上的表现：身为一个中国玩家，笔者自私地把《仙剑》放在了第一位，也许有些人并不认为这个游戏有多少可玩性。但假使你真正接触到了那婉转凄美的故事与一句句动人的诗句，再加上一声声凉萧的奇侠世界你就会坚信：大宇的这款游戏绝对有理由在第一的位置上站直、站稳。

NDS上的猜想：上屏依然是显示地图，还有可能是人物的属性、状态，就像在GBA上的RPG那种。因为"《仙剑》系列"并没有什么复杂的地方（迷宫除外），PC版几乎不用鼠标也能进行绝大部分的操作。不过在NDS的触摸屏上仍然可以担当起操作的重任（浪费了就白瞎了不是么）。当然作为笔者来讲，并不指望有朝一日《仙剑》能充分利用到NDS的机能，但我只想能在闭着眼的时候，听得见指尖流淌出来的悠扬的民族音乐。也许，就够了。



坦诚地说，我们不可否认中国的软件发展还刚刚处于起步阶段，更不敢确认假使我们开发出了NDS的《仙剑》后，这一经典游戏在国外能否站住脚。想来《西游记》的"国际版"就变成了《猴子的故事》；而翻译《水浒传》的那位似乎读得很透彻，译成了《105个男人和3个女人的故事》……当然不能说外国不重视中国文化，也许中国的优美词句只有我们能欣然接受吧！那么《仙剑》不就成了一个永久的梦了么？

眼看着NDS的上屏幕一点点地揭开，也许我们还需要一点点的想象、一点点的努力和一点点的希望，把梦折在纸鹤里，顺水漂流。等待着属于我们的掌间彩虹！

花以伊
柳以伊
叶叶声声是别离
雨急人更急
湘江西
楚江西
万水千山远路迷
相逢终有期



文 NW旅团 RANSOMA 编 马修

镀“金”者传说

——战士的故事



我是个善于使用剑的战士，我叫SOMA。我不知道自己来自何方，我天生喜欢自由和冒险，从不愿意被拘束在一个地方。当和其他的冒险家们围坐在火堆旁谈天说地时，我好像听到有什么声音在召唤着我。于是，我离开了那里，走进了葛兰多尔城。

“看啊，那个银白色头发的小子好像很有两下子嘛。”甩开了众人惊羡的眼神和纷纷的议论，我大步走进了斗技场。

面对帝斯多哈这个全城最优秀的骑士，我毫无畏惧——但终究还是败下阵来，毕竟自己缺少战斗的经验。而在帝斯多哈的力荐下，国王偏偏交给我救出公主的重任。

虽然说我练了一身还算不错的本事，国王也对我赞赏有佳，可面对哥布林小鬼和史来姆，我即使是小心翼翼地战斗，却也还让天使把我送回了城里休息。



面对酒馆老板儿子安杰拉崇拜的笑容，我无地自容。天真的孩子所崇拜的勇者，没有几下就让低级的怪物们打倒了，这难道还能叫勇者吗？

一定要变得更强！

一定要！

……

当我再次面对小鬼们的时候，时间突然一下子静止了，周围的一切包括我自己在内，都丝毫动弹不得……等我再次恢复原状，小心翼翼地躲闪着来自哥布林的攻击并杀死一只史来姆后，我的头上瞬间出现了闪光的“LEVEL UP”，那是传说中天神赐予的恩惠，只有当勇者修行到一定程度，并获得了神的认可后才会出现！每一次修行提高都会获得赐福，这是无数的勇者们梦寐以求的追求！

瞬间，我觉得自己充满了力量，我觉得自己成了一个久经沙场经验丰富的战士。我左突右刺，每杀死一个敌人，我都会得到天神的赐福，然后下一个被我砍中的敌人头上所出现的那难看的数值就又会增加……

我感到自己越来越强壮！



我发觉自己越来越灵活！

我意识到自己越来越能经受伤害！

我变强了！我成了真正的勇者！

我能举起更阔的剑，能挥起更利的矛，能披挂起更耐用的铠甲！武器店和防具店里的那些装备已经无法再满足我更强的欲望，三姐妹店里那些价值20G的药草，也不再对我的伤口有更大的疗效，我渴望吸收的是那些雨露汇成的高级药水。当我到物品寄存处时竟然发现，箱子里面突然多了数不清的金钱，还有一把名为“草薙”的吸血妖

刀、一套能帮我抵挡任何敌人攻击的铠甲和盾牌、一枚能让我行走如飞的戒指、一条隐藏着无敌雷神灵魂的魂玉项链……



我戴上戒指和项链，披上铠甲，左手配好盾牌，右手举起草薙。霎时一股无敌的力量如电一样传遍我的全身。我仔细地算了一下，自己已经得到了199次神的赐福，而在传说中，还没有一个勇者能达到这样的修为！出城杀敌，还是那些小鬼们，而这次它们死时头上的数字全都变成了999……

这一切发生时，我还没有穿过哥布林要塞的第二道大门……

我登时练就了一身无人能敌的武艺，拥有了人们无法想像的利器。我不用再依靠天使的翅膀回城作短暂的休整，没有任何怪物能逃脱成为草薙猎物的命运。真正的万恶之源，那传说中的A世界的魔王——混沌的实体，也只不过挨了一下我的三连斩，就瞬间灰飞烟灭了。

我变了，变成了一个真正无敌的勇者！我可以坦然面对安杰拉崇拜的微笑，可以欣然接受人们给予的一切荣耀，我还和公主结了婚，甚至我的名字都成为了世界守护神的代名词，连天神都对我肃然起敬！

这一切对我来说来得太突然了，而在7个小时前，我还坐在篝火旁和冒险家们谈天说地。

突然有一天，我从这个世界上彻底消失了，再也未出现在大家的眼前。没有人知道我去了哪里，就连我自己，也无法找到自己失去的肉体和灵魂……

“哈哈，终于通关了，才用了7个小时而已。看，我改出来的人物绝对是极品，武器防具根本都是用极品矿石都无法打造出来的！真爽，A模式下的总BOSS也不过如此……”

“真无聊，删了吧，再换个角色玩玩。”对着战士的那个存档，我轻轻按下了SELECT……

我是个善于使用弓箭的战士，我叫SOMA……

（完）

文 夜莺 编 马修

捷径的艺术——《马里奥赛车》乱谈



到目前为止，GBA上的赛车游戏少说也有十几、二十几款了，不知大家喜欢哪一款呢？是“《F-ZERO》系列”、“《GT ADVANCE》系列”、《V-拉力3》、《TOP GEAR RALLY》……还是像我一样，钟爱《马里奥赛车》呢？

GBA的3D表现能力低下已是毋庸置疑的事实了，在画面质素有限的情况下，如何才能最大限度地增加游戏乐趣就变得非常重要。一般的赛车游戏仅着重于通过比赛以赢得更多更强的跑车，很少见会有人致力于研究某条跑道什么的(当然因比赛没有PASS而一直在某条跑道里泡的例外-_-b)，这样一来，待最后把所有的跑车都收集完毕以后，很容易就失去了继续游戏的动力。《马里奥赛车》在可玩性方面就做得相当好，在比赛中我们可以用捡来的道具强化自己或者障碍对手，使游戏充满了对抗性。但只有这点还是不够的，在《蛊惑狼赛车》、《数码怪兽赛车》等跟风模仿的游戏大量涌现之下，《马里奥赛车》之所以还能够独树一帜，很大一个原因就是它的跑道里的捷径。



顾名思义，捷径就是近道，合理使用能够较快地完成比赛，助您后来居上、遥遥领先。





当然在比赛中不会有人提示您如何走捷径，也不会有人告诉您哪里有捷径，这样就要我们自己摸索了。这个摸索过程往往需要花费大量时间，我就经常连续几个小时在同一条跑道重复试验，看看捷径的可行性。要是把这几个小时拿去玩其他赛车游戏，恐怕没有爆机也相差不远了，但这种看似枯燥的试验却是让人乐此不疲。每当发现一条新捷径，并成功走出来，那种兴奋雀跃之感是无法用言语来形容的，也许对于游戏的研究乐趣就在此吧！真感谢游戏的开发人员，在设计跑道的同时又给我们留下了这么多捷径，使得游戏倍感精彩！



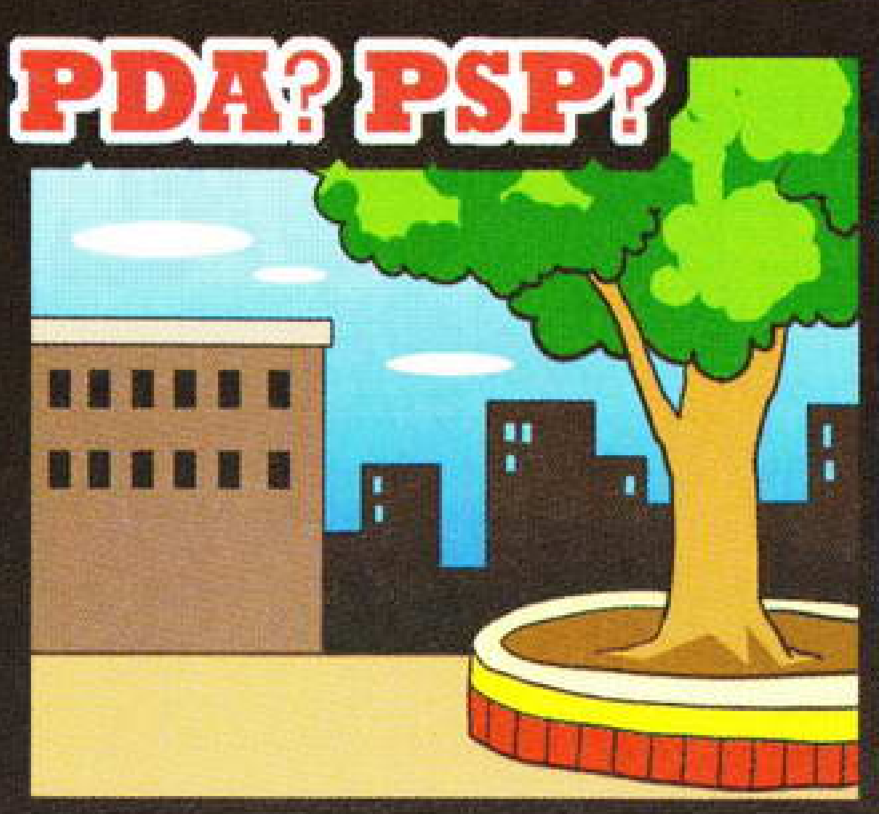
在玩《马里奥赛车》的时候，您会正直地与对手同在一条跑道上公平竞争？还是为求胜利不择手段地使用道具陷害对手？选择前者，您太仁慈了；选择后者，您也不算无赖，因为，它还远比不上走捷径。跨过围栏、穿过水面、飞过彩虹……《马里奥赛车》的终极奥义莫过于此！(好像有点夸张了。^_^)也许有人认为这是旁门左道的伎俩而不屑一顾，其实，走捷径就像特技表演一样，是相当考验玩家的操作技术的，能够华丽地走出捷径更称得上是一种艺术，我们为何不以一种欣赏的角度来看待呢？说虚荣也好，当别人目瞪口呆地看您演示捷径正是您最自豪的时候，那种成就感是自己辛勤练习最好的回报，相信很多ACT达人都深有感触吧。

捷径是《马里奥赛车》的灵魂，不敢想像如果没了捷径游戏会变成怎么一个样子，也许在众人眼里没什么大不了，但对我而言热情至少要降低一半。NDS快要发售了，老早公布的《马里奥赛车DS》估计也会紧追其后，比起在新主机上3D效果如何，我更关心跑道上会有怎么样的捷径——相信老任不会令人失望，让我们拭目以待！



绘 陈杰

PDA? PSP?















声明：上辑《掌机王 SP》画廊"《恶魔城》转型策划"的故事作者为水神修。


摇


甩


晃


哈哈
哈哈


岂有此理！！




气死我了！我一定要买个更先进的掌机，不能让她天天和那小子在一起！


鬼鬼祟祟……
偷偷摸摸……


咦？


看看最近
出了些什
么好东西.

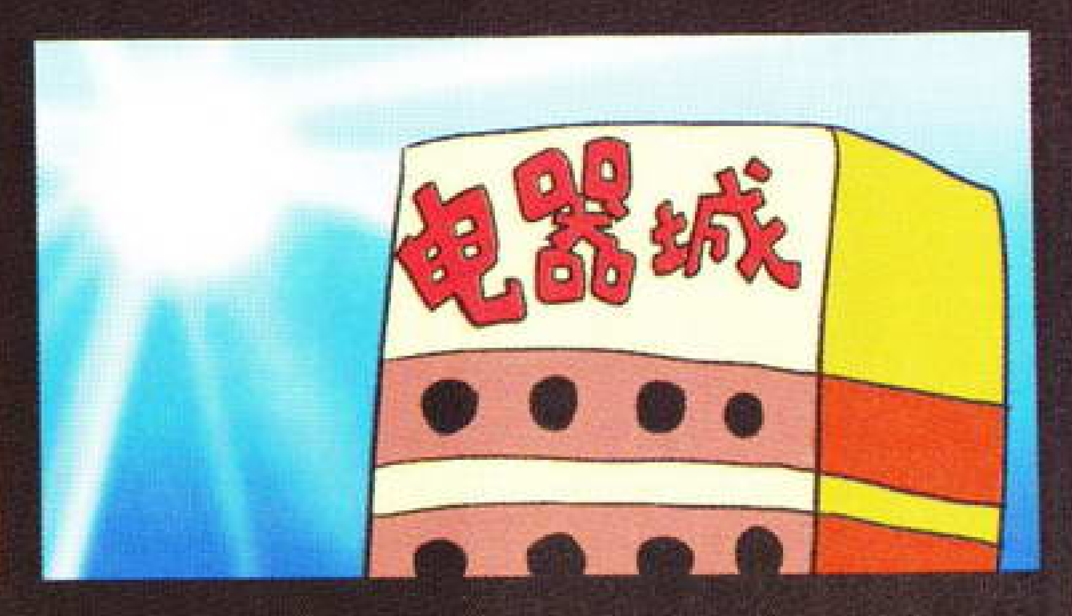

买到之后她就会
天天和我在一起
了，哈哈……
太爽了!!


这个好象挺
不错的. 功
能也很强大.
PSP介绍
超大屏幕!!
MP3播放!!
看电影!!


对了，差点忘记了，
我帮你买了掌机王.
糟糕!!


幸好闪得快.


赶快回去拿钱.


电器城


老板，我想要一台能听MP3，能看电影，能玩3D游戏的，屏幕超大的掌机。
哦？


哦！！有，有的。我拿给你。


喂！！等等我！！


看，我买了台超先进的掌机，比那些GBA好多了，我们一起玩吧。
什么嘛，这只不过是台普通的低配置PDA而已啊，听MP3音质又不好，玩模拟器又有严重拖慢现象，屏幕发色数又不够，PSP才素那王道啊！！！


我还是回去玩GBA算了，先走啦，再见！！
拜···
拜···


低配置？！
PSP?!
PDA?!
王道！？
石化！！！
END

掌机游戏综合发售表·特大号

终于，时间进入了11月。美版NDS将于11月下旬发售，但是相信发售初期国内的炒作价格会令大部分玩家望而却步。建议大家购买于12月2日发售的日版，一来是因为相隔一段时间后价格可能会有所下降，二来也因为日版货源相对充足，首发游戏整容也颇强大。从这期开始，发售表会增加美版游戏部分，并逐渐增加NDS以及PSP的游戏。这次因为PSP主机游戏的发售都未确定，所以目前只放出NDS的游戏发售情况。（考虑到目前已经确定发售日的NDS游戏并不多，NDS部分暂不按照月份来区分。）

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份以及机种进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日／英文原名、开发厂商、游戏类型以及日／美元售价。（除Nintendo本公司的日版游戏以外，其余日版游戏的价格都不含消费税。）

2004年11月 GBA

02	对战王2 怪兽道底牌	Duel Masters2:Kaijudo Showdown	Atari	ACT	29.95美元
02	精灵传说	Elf	Crave	AVG	19.99美元
04	塞尔达传说 神奇的小人帽	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	Nintendo	A·RPG	4800日元
04	真·女神转生 恶魔混血儿 救世主之枪	真·女神转生 デビルチルドレン メシアライザー	Rocket Company	S·RPG	4800日元
04	超真实麻将 同窗会	スーパーリアル麻雀 同窗会	Rocket Company	TAB	4800日元
11	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	Square Enix	RPG	5980日元
15	大金刚王国2	Donkey Kong Country2	Nintendo	ACT	34.99美元
16	合金弹头ADVANCE（美版）	Metal Slug Advance	SNK Neogeo USA	STG	29.99美元
16	幽游白书 武斗大赛	Yu Yu Hakusho Tournament Tactics	Atari	ACT	29.99美元
18	龙珠 大冒险	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	Bandai	ACT	4800日元
18	学园爱丽丝 心跳★不可思议的体验	学园アリス ～ドキドキ★不思议たいけん～	Kids Station	AVG	4800日元
18	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	SNK Playmore	ACT	4800日元
19	海底总动员 新的冒险	ファインディング·ニモ 新たな冒险	THQ	ACT	4800日元
25	超级大战争1+2	ゲームボーイヴォーズアドバンス1+2	Nintendo	SLG	4800日元
25	机动战士高达SEED DESTINY	机动战士ガンダムSEED DESTINY	Bandai	FTG	4800日元
25	忘却的旋律 梅洛斯战士	忘却の旋律 メロスの战士	Bandai	AVG	5800日元
25	Riviera 约束之地利维埃拉	Riviera 约束之地リヴィエラ	Sting	RPG	5800日元
27	阿里·伯顿历险记 高塔与深井 ADAVNCE	アレックボードンアドベンチャー タワー&シャフト アドバンス	Aruze	ACT	4800日元
29	最终幻想 I & II 魂之黎明（美版）	Final Fantasy I & II Dawn of Souls	Square Enix	RPG	售价未定

2004年12月 GBA

02	神奇先生	Mr.インクレディブル	D3 Publisher/THQ	ACT	4800日元
02	力量职棒口袋版7	パワプロクンポケット7	Konami	SPG	4980日元
02	希尔瓦大家园6 成为时装设计师！	シルバニアファミリー6 ファッションデザイナーになりたい！	Epoch	SLG	4800日元
02	模拟市民 都市人生	ザ·アーブズ·シムズインザシティ	EA	SLG	4800日元
02	KISS×KISS星铃学园	KISS×KISS星铃学园	Bandai	SLG	4800日元
09	洛克人EXE5 布鲁斯小队	ロックマンエグゼ5 チームオブブルース	Capcom	A·RPG	4800日元
09	耀西的万有引力	ヨッシーの万有引力	Nintendo	ACT	4800日元
09	CROCKET！ Great 时空之霸者	コロッケ！ Great 时空の霸者	Konami	A·RPG	4800日元
09	KERORO军曹 对决！KERORO卡丁车是也！！	ケロロ军曹 对决！ケロロカートであります！！	Sunrise Interactive	RAC	4800日元
09	古惑狼ADVANCE 火热同伴大作战	クラッシュ·バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	4800日元
09	小龙斯派罗ADVANCE 火热同伴大作战	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	4800日元

2004年12月 GBA

09	阴阳大战记 零式	阴阳大战记 零式	Bandai	RPG	4800日元
16	武装特骑 出击！战斗团	Get Ride！ アムドライバー出击！バトルパーティー	Konami	TAB	4800日元
16	对战王3	デュエルマスターズ	Atlus	ETC	4800日元
16	机械索斯兽传说 未来记	ZOIDS SAGA フューチャーズ	Tomy	RPG	4800日元
16	真型徽章机器人 甲壳虫・独角仙	真型メダロット カブト・クワガタ	Imagineer	RPG	4800日元
16	绝体绝命危险老爷子3 没完没了的魔法故事	绝体绝命でんぢゃらすじーさん3 はてしなき魔物语	Kids Station	ETC	4980日元
22	金色的卡修！！ 咆哮吧！友情的电击2	金色のガッシュベル！！ うなれ！友情の电击2	Banpresto	FTG	4800日元
22	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	EA	S・RPG	4800日元
23	幻星神正义战队 装着！地球的战士们	幻星神ジャスティライザー 装着！地球の战士たち	Konami	ACT	4800日元
30	杰作选！加油吧伍佑卫门1・2 雪姬和魔吉尼斯	杰作选！がんばれゴエモン1・2 ゆき姬とマッギネス	Konami	RPG	3800日元
30	游戏王 对战怪兽 国际版2	游戏王デュエルモンスターズ インタナショナル2	Konami	TAB	4800日元

未来近期 GBA

2004年冬	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2	Banpresto	S・RPG	售价未定
2004年冬	飞龙之拳Ⅰ・Ⅱ加强版 激斗的3作收录	飞龙の拳Ⅰ・Ⅱプラス 激斗の3本入り	Culture Brain	ACT	4800日元
2005年 1月6日	世界传说 换装迷宫3	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	Namco	RPG	4800日元
2005年1月	冒险王比特 流氓大王	冒险王ビイト バスターズロード	Bandai	RPG	4800日元
2005年 2月1日	洛克人EXE5 加内尔小队	ロックマンエグゼ5 チーム オブ カネル	Capcom	A・RPG	4800日元

2004年年内 NDS

11月21日	银河战士Prime 赏金猎人 初猎	Metroid Prime Hunters First Hunt	Nintendo	FPS	随主机附送
11月21日	雷曼DS	Rayman DS	Ubisoft	ACT	售价未定
11月21日	超级马里奥64DS（美版）	Super Mario 64 DS	Nintendo	ACT	售价未定
12月2日	超级马里奥64DS	スーパーマリオ64DS	Nintendo	ACT	4800日元
12月2日	瓦里奥制造 摸摸乐	さわるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	4800日元
12月2日	大合奏！乐队兄弟	大合奏！バンドブラザーズ	Nintendo	MUG	4800日元
12月2日	口袋妖怪 冲刺	ポケモンダッシュ	Nintendo	ACT	4800日元
12月2日	直感一笔画	直感ヒトフデ	Nintendo	PUZ	3800日元
12月2日	为你而死	きみのためなら死ねる	SEGA	ACT	4800日元
12月2日	模拟市民 都市人生	ザ・アーブズ・シムズインザシティ	EA	SLG	4800日元
12月2日	钻子先生 钻魂	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	Namco	A・PUZ	4800日元
12月2日	研修医 天堂独太	研修医 天堂独太	Spike	AVG	4800日元
12月2日	麻将大会	麻雀大会	Koei	TAB	3600日元
12月2日	脑门冒汗游戏系列Vol.1 COOL104JOKER&SETLINE	头脑に汗かくゲームシリーズ！Vol.1 COOL104JOKER&SETLINE	Aruze	不详	售价未定
12月2日	动物管理员	ZOO KEEPER	Success	PUZ	3800日元
12月24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
12月30日	网球王子2005 钻石猛冲	テニスの王子样2005 CRYSTALDRIVE	Konami/KCEJ	SPG	售价未定











精彩内容导视



1.PSP游戏集锦



由索尼MM带你近距离接触PSP，从影像中了解PSP主机，同时为你奉上PSP的32款大作影像，全面了解PSP新作群。

2.NDS新作短波



收录《口袋妖怪 冲刺》、《加油！五右卫门》、《气球之旅》等数款NDS新作的实际演示画面，认识NDS游戏的全新玩法。

3.GBA新作拼盘



未发售的和刚刚发售的，无论日版、美版或是欧版，“GBA 新作拼盘”带给你最新最热的GBA新作资讯。

4.劲作直击——回转瓦里奥制造



直接摇动主机来玩的《回转瓦里奥制造》会是怎样的一款游戏呢？看过这段影像后你就会完全了解。

5.热血最强

《KOF EX2》连续技演示

由达人阿炅为我们带来的《KOF EX2》连续技演示一定会让你看得目瞪口呆。

《超级马里奥弹珠台》官方最速过关

任天堂官方的最速过关演示，在惊叹之余不妨试着挑战一番吧。

《洛克人EXE4》秒杀BOSS详解

全部BOSS在10秒内干掉，可能吗？当然可能！



看《SP》得“NDS”、“PSP”活动展开

NDS、PSP 全都可以第一时间拥有！

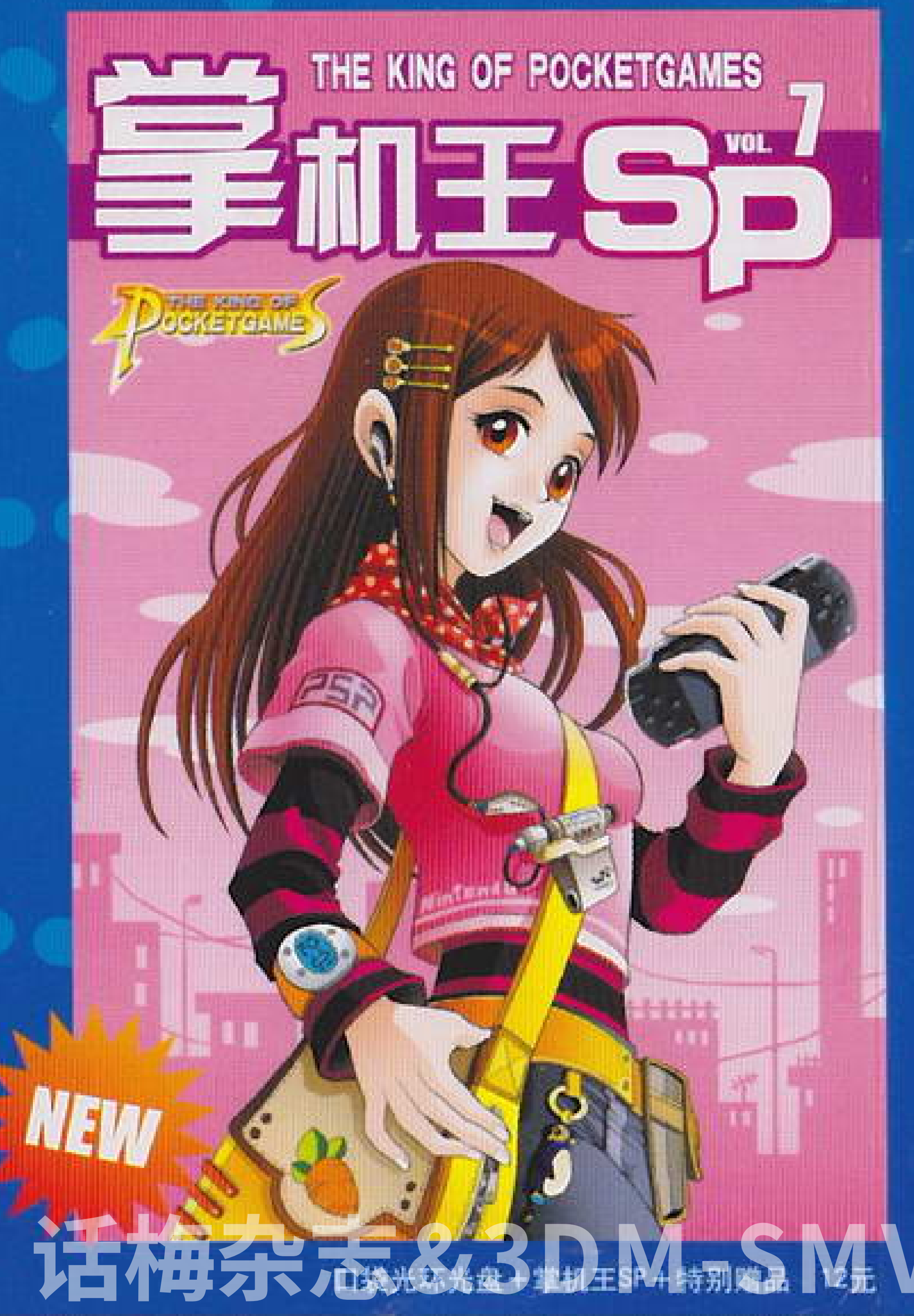


《掌机王SP》第7辑送给你！

11月21日的NDS，12月12日的PSP，你都想要吗？还不快来参加《掌机王SP》第7辑的“幸运大抽奖”，中奖读者可第一时间拥有这两款梦幻掌机。具体活动细节，敬请关注下一辑《掌机王SP》。

第一时间拥有NDS还不够！我还要第一时间拥有PSP！只要购买《掌机王SP》第7辑就有机会拥有它们。





口袋光环光盘+掌机王SP+特别赠品 12元